


Ex Bibliotheca Canonicorum Præmonstratensium in Steingaden.
1786



Emmanuelle Sedlnitzky

LA SCIENCE

DES PERSONNES

DE COUR,

D'EPÉE ET DE ROBE.

TOME SEPTIEME.



LA SCIENCE
DES PERSONNES
DE COUR, D'EPÉE ET DE ROBE,

Commencée par Mr. de CHEVIGNI, *continuée par Mr. de* LIMIERS,

Revue, corrigée, & considérablement augmentée

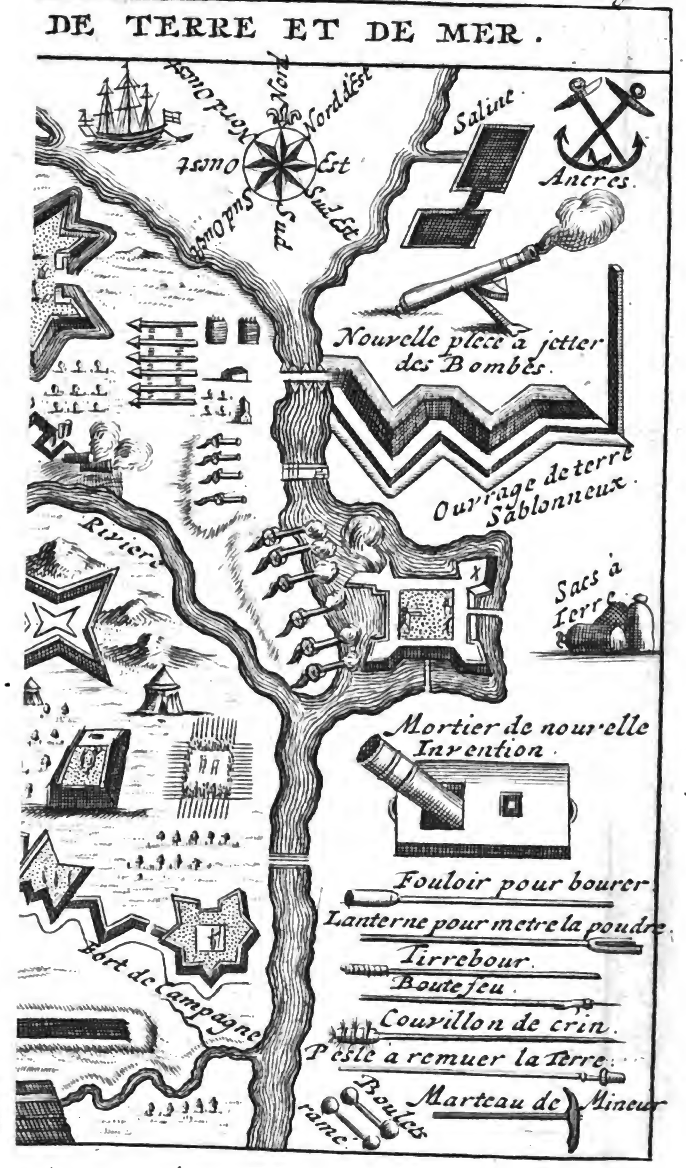
PAR MR. PIERRE MASSUET, *Docteur en Médecine.*

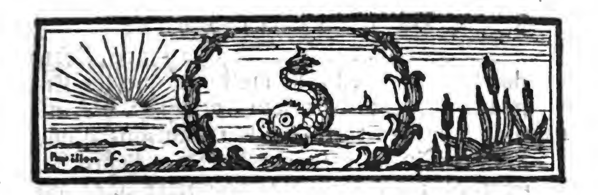
TOME SEPTIEME.
PARTIE I.

*Qui contient l'*ARCHITECTURE MILITAIRE *moderne, ou les* FORTIFICATIONS, *l'Attaque & la Défense des Places, l'Artillerie, les différentes sortes de Mines, les fonctions des Mineurs, la fabrique & les effets de la Poudre à canon; une liste historique des Troupes d'Autriche, de Saxe, & de Hanovre, telles qu'elles sont actuellement sur pied; l'Art de faire des Armes, le Salut de l'Esponton, un Dictionaire militaire; la* MARINE *& la* NAVIGATION *en général; la Marine des Anciens & celle des Modernes; la construction des Vaisseaux; les* PAVILLONS; *la manière de lancer un Vaisseau à l'eau, de se servir des* ANCRES; *le* JAUGEAGE, *l'*ABORDAGE; *l'usage de la* BOUSSOLE, *& de diverses sortes d'Instrumens concernant la Marine.*



A AMSTERDAM,
Chez Z. CHATELAIN & FILS.
MDCCLII.


DE TERRE ET DE MER.
Nord
Nord Est
Nord Ouest
Ouest
Est
Sud Ouest
Sud
Sud Est
Saline.
Ancres.
Nouvelle piece a jetter des Bombes.
Ouvrage de terre Sablonneux.
Riviere
Sacs à Terre
Mortier de nouvelle Invention.
Fouloir pour bourer.
Lanterne pour metre la poudre.
Tirrebour.
Boutefeu.
Couvillon de crin.
Pesle a remuer la Terre.
Marteau de Mineur
Boulets ramé.
Fort de Campagne



LA SCIENCE
DES
PERSONNES
DE COUR, D'EPE'E ET DE ROBE.

TOME VII.
PARTIE I.

CHAPITRE I.

De l'Architecture militaire ou des Fortifications, & de l'Attaque des Places, ou de la manière de faire les Sièges.

D.  U'est-ce que l'Architecture militaire ou la Fortification? — Définition de l'Architecture militaire ou Fortification. Planche I.

R. C'est l'Art de fortifier une Place, de manière que peu de Troupes puissent s'y défendre avec avantage, & résister longtems contre une Armée nombreuse, qui voudroit s'en emparer.

Lorfqu'on veut fortifier une Place, il faut donc avoir égard à la méthode que les Ennemis fuivent dans leurs attaques. Ainfi toutes les parties des Fortifications d'une Place doivent être conftruites à l'épreuve de toutes les machines de guerre dont on peut fe fervir, & auxquelles on veut qu'elles puiffent réfifter.

Quelle doit être la Science des Ingénieurs.

D. Que doivent favoir les Ingénieurs, ou ceux qu'on emploie pour la conftruction, l'attaque & la défenfe des Places?

R. Ils doivent favoir l'Aritmétique, la Géométrie, l'Architecture civile & militaire, les Méchaniques, la Perfpective, la Géographie, la Phyfique, & l'Hiftoire même pour profiter des exemples paffés.

A qui convient la Science de l'Architecture militaire.

D. A qui la Science de l'Architecture militaire eft-elle néceffaire?

R. A tout Souverain, pour juger & décider des projets qu'on lui préfente. A un Miniftre de la Fortification, pour en rendre compte au Prince, pour connoître fi les projets qu'on fait font proportionnés aux fonds qui doivent être employés à la Fortification, & pour juger des bons & des mauvais ufages. A un Gouverneur de Place ou de Province, pour être affuré qu'il eft en état de défendre la frontière & la Place qu'on lui a confiée, & pour faire faire des ouvrages felon la manière & le tems où il eft attaqué. A un Directeur de la Fortification, pour juger par la vifite des ouvrages, de leur bonté ou défectuofité. A toutes fortes d'Officiers d'Infanterie, afin de pouvoir fe retrancher & fe fortifier fuivant les lieux où ils fe trouvent, & le commandement qu'on leur donne.

Ce qu'on doit faire

D. Que doit-on obferver avant que de conftruire une Place?

R.

R. Le lieu où on la veut placer, la qualité du terroir, les bois, les montagnes qui l'environnent, le caractère des habitans de la Province, les contributions qu'elle pourra tirer du païs ennemi. Par le lieu où l'on veut construire on entend qu'on doit avoir égard aux Rivières, soit pout la commodité du transport, soit pour fournir la Ville de l'eau qui lui sera nécessaire. Par la qualité du terroir on doit considérer la facilité des chariots. Par les montagnes, les lieux de commandemens. Par les bois, les approches d'une Place. Par le caractère des habitans de la Province ou de la Ville, on augmente les Fortifications de la Ville d'une Citadelle pour les contenir, & on élève d'autres Ouvrages dans les lieux les plus considérables de la Province, par où l'ennemi pourroit avoir communication. Par les Contributions que l'on peut tirer des Ennemis, on proportionne l'étendue de la Place, le nombre des Troupes qui doivent servir à cette expédition, & qui sont nécessaires pour escorter & favoriser les convois. avant que de construire.

D. Combien y a-t-il de sortes de Fortifications? Différentes Fortifications.

R. Il y en a d'anciennes & de modernes, de régulières & d'irrégulières.

D. En quoi consistoit la Fortification ancienne? Fortification ancienne.

R. D'abord en une simple muraille avec un fossé, ensuite on y ajouta des tours rondes ou quarrées, accompagnées de crenaux, ce qui a subsisté jusqu'à l'invention de la poudre & du canon (*a*).

(*a*) Voyez sur la Fortification ancienne le Chapitre XI du Tome VI de cet Ouvrage.

Fortification moderne.

D. En quoi consiste la Fortification moderne?

R. En une commune enceinte, qui est un rempart revêtu de maçonnerie ou de gazon, un fossé qui fait une escarpe du côté de la Place, une contre-escarpe du côté de la campagne, des bastions & des tours bastionées.

Dehors d'une place.

D. Quels sont les Dehors d'une Place?

R. Ce sont les demi-lunes, les contregardes, les tenailles, dont il y en a de simples & de doubles, les queues d'hirondele, les bonnets à Prêtre, les Ouvrages à corne, les couronnes, la lunette, le réduit, & la redoute.

Fortification régulière & irrégulière. Planche II.

D. Avant que d'entrer dans le détail de chaque pièce de Fortification, dites-moi ce que c'est que Fortification régulière & irrégulière?

R. La Fortification régulière est celle dont toutes les parties semblables sont égales entre elles, & l'irrégulière est celle dont les parties semblables sont inégales.

La régulière est préférable.

D. Quelle est la meilleure de ces deux Fortifications?

R. La régulière est préférable, quand on le peut, mais il est rare de trouver une disposition de terrain qui le permette.

Représentation du Polygone.

D. En combien de manières peut-on réprésenter un Polygone?

R. En trois manières, savoir, en plan, en profil, & en élevation.

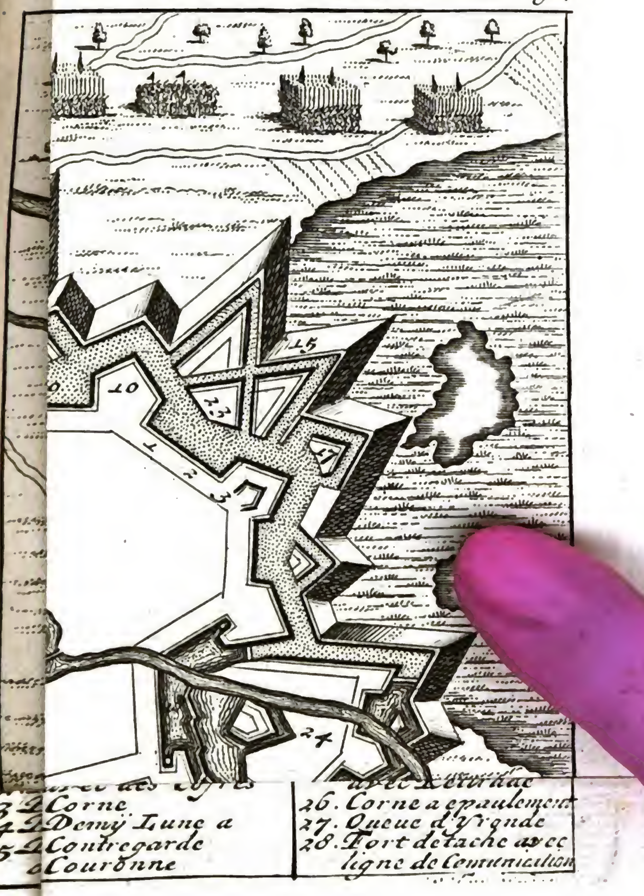
Plan.

En Plan, par des lignes sur le papier qui marquent les longueurs & les largeurs de l'enceinte; on nomme cette manière de réprésenter, Sténographie.

Profil.

En Profil, lorsque par la coupe du sommet à la fondation on fait connoître les hau-

GULIERE . *Tom. VII Planche II. Pag. 4.*



hauteurs & largeurs de la Fortification.

En élevation, lorſqu'on marque toutes les parties extérieures avec ce qui les accompagne, & cela ſe fait par une répréſentation de relief, qui eſt de bois de carton, ou de terre. **Elevation.**

D. Quels noms donne-t-on aux Polygones? **Noms des Polygones.**

R. On les nomme ſelon le nombre de leurs côtés, qui ſont le quarré, le pentagone, l'exagone, l'eptagone, l'octogone, l'ennéagone, le décagone, l'ondécagone, & le dodécagone.

D. Comment appellez-vous l'Ouvrage qui environne toutes les pièces de Fortification? **Le Chemin-couvert.**

R. On le nomme chemin-couvert, qui eſt un coridor ménagé du côté de la campagne au rez de chauſſée, lequel eſt couvert d'un parapet qui a ſa pente du côté de la campagne que l'on nomme glacis ou eſplanade.

D. De quoi peut-on accompagner le chemin-couvert? **De quoi on l'accompagne.**

R. De paliſſades que l'on plante ſur la banquette ſupérieure du parapet, à un pied & demi de diſtance du ſommet du parapet & de la place d'armes, que l'on pratique dans les angles rentrans, qui ſervent à mettre un grand nombre de Troupes en bataille pour les ſorties; ou pour faciliter aux Soldats les moyens de ſe retirer, ſe rallier, & de recevoir le ſecours qu'on voudroit faire entrer dans une Place.

D. Qu'eſt-ce qu'il faut obſerver dans la conſtruction d'un chemin-couvert? **Obſervation pour ſa conſtruction.**

R. Qu'il ne ſoit point enfilé, ni vu de la campagne; & en ce cas-là il faut y pratiquer des traverſes; qu'il y ait de petits eſcaliers

pour aller du fonds du fossé au chemin-couvert.

Commune enceinte.

D. Expliquez-moi en quoi consiste la commune enceinte.

R. Elle consiste en un fossé, un rempart, & des bastions, dont le nombre donne le nom aux Polygones.

Le Rempart.

L'élevation de terre du côté de la Ville, formée par celle que l'on a tirée du fossé, se nomme rempart, qui est revêtu de gazon ou de maçonnerie, accompagné d'un talus, qui est une pente que l'on donne au mur ou à la terre qui soutient le rempart. Le côté du fossé qui est opposé à la campagne, on le nomme escarpe, & contre-escarpe le talus qui est opposé à la Ville.

Son usage.

D. Quel est l'usage du rempart?

R. C'est 1. d'empêcher l'Ennemi d'entrer dans la Place. 2. De couvrir la Ville & les places d'armes, les magazins & les logemens des gens de guerre, du canon des Ennemis. 3. Il commande aux dehors de la Place & dans les travaux des Ennemis. 4. Il sert à mettre les pièces de canon en batterie, à ranger les Troupes pour la défendre en cas de brêche, à y faire des retranchemens, des souterrains ou logemens à l'épreuve de la bombe. 5. Pour empêcher la desertion des Troupes.

Quels sont les meilleurs Remparts, les hauts ou les bas.

D. Lequel est le plus avantageux des remparts hauts, ou de ceux qui sont bas?

R. Les uns & les autres ont leurs défauts. Les remparts fort hauts coutent beaucoup, sont exposés aux batteries des Ennemis, & leur débris comble le fossé, ce qui en facilite le passage. Ceux qui sont destinés pour sa garde ne peuvent tirer qu'en plongeant, & il y a un grand espace du rempart qui n'est pas vu.

Les

Les remparts bas coutent moins à bâtir; ils sont moins exposés au canon. Il n'y a point d'espace dans le fossé qui ne soit défendu de front, & tous les coups sont razans, mais ils peuvent être facilement commandés par les hauteurs des environs ou par les Ouvrages des ennemis, l'escalade en est facile & la desertion aussi; mais on peut remédier à la désertion & aux surprises par des fraises & des Palissades.

D. Quelle seroit donc la meilleure manière de faire les remparts? **La meilleure manière de faire les Remparts.**

R. Ce seroit de les faire revêtus de maçonnerie jusqu'au rez de chaussée, afin d'éviter l'éboulement des terres, & le reste revêtu de gazon ou de brique, ce qui empêchera les éclats du Canon, qui tuent ou blessent les Soldats qui sont aux environs, & rendent inutiles les fausses braies.

D. Quelles sont les parties ordinaires du rempart? **Parties du Rempart.**

R. Ce sont le talus intérieur ou extérieur, le Parapet, la Banquette, & le Terre-plein.

D. Qu'entendez-vous par Talus intérieur ou extérieur? **Le Talus.**

R. J'entens par l'extérieur, la pente que l'on donne au mur ou à la terre du côté du fossé, & par l'intérieur, la pente naturelle que prend la terre du côté de la Ville, à laquelle on donne le nom de rampe, qui sert à monter le canon & conduire les chariots.

D. Qu'est-ce qu'un Parapet? **Le Parapet.**

R. C'est une épaisseur de terre ou de maçonnerie, assez large pour résister aux batteries des ennemis, & assez haute pour couvrir les Troupes qui sont sur le rempart, ensorte qu'ils puissent tirer par-dessus.

La Banquette.

D. A quoi ſert la Banquette, qui eſt une élevation en forme de degrés au pied du parapet ?

Son uſage.

R. Elle facilite au Soldat le moyen de tirer pas-deſſus le parapet, c'eſt comme un degré large de quatre pieds.

Le chemin des Rondes.

D. De quel côté eſt le chemin des rondes ?

R. Il eſt devant le parapet au haut du rempart, large de 3 à 4 pieds; il ſert à faire le tour de la Place pour découvrir tout ce qui ſe paſſe dans le foſſé.

La Courtine.

D. Comment nommez-vous l'eſpace de terre ou de muraille qui eſt entre deux baſtions ?

R. On le nomme Courtine.

De quoi un Baſtion eſt composé.

D. Dequoi eſt compoſé un Baſtion ?

R. De deux faces ou pans de muraille qui avancent dans la Campagne, de deux flancs qui l'attachent à la courtine, & de deux gorges par où on y rentre.

Combien il y a de ſortes de Baſtions.

D. Combien y a-t-il de ſortes de Baſtions ?

R. Il y en a de deux ſortes, ſavoir de ceux, qui n'ont qu'une ſimple enceinte de muraille avec un parapet, de pleins ou de ſolides, qui ſont remplis de terre; on y peut combattre & ſe retrancher. On ajoute une avance aux flancs, qu'on nomme épaulement, quand il eſt quarré, & orillon, quand il eſt rond.

La meilleure ſorte de Baſtions.

D. Quelle eſt la meilleure de ces deux ſortes de Baſtions.

R. C'eſt celui qui eſt plein, puiſqu'on peut pratiquer deſſus des ratranchemens, des Cavaliers, & des traverſes, & dans le dedans on peut y pratiquer des flancs bas, qui ſervent à defendre la deſcente du foſſé; on peut les miner & les contreminer.

D.

D. A quoi servent les Souterrains? Les Souterrains.

R. Pour mettre les Troupes & les munitions de guerre à couvert de la bombe, & pour prévenir les Assiégeans dans leurs mines.

D. Dans quel endroit fait-on les Souterrains? Où on les place.

R. Sous l'enveloppe de la Place ou dans ses dehors.

D. De quelle pièce de Fortification couvre-t-on les bastions & les courtines?

R. On les couvre de demi-lunes & de contre-gardes.

D. Combien y a-t-il de sortes de Contregardes? Les Contre-gardes.

R. Il y en a de deux sortes, les unes qui se mettent devant le bastion, & les autres devant la demi-lune, & on leur donne le nom de la pièce qu'elles couvrent.

D. Quel est le plus avantageux à une place, d'avoir un fossé sec, ou un fossé plein d'eau? Lequel est le meilleur du Fossé sec, ou de celui où il y a de l'eau.

R. L'un & l'autre ont leur bon & leur mauvais: le meilleur est le fossé sec, où l'on peut mettre de l'eau quand on veut par le moyen des écluses.

Le fossé plein d'eau assure la Place contre les surprises, principalement quand il est palissadé dans le milieu, il empêche la desertion des Soldats; il faut que les Ennemis le remplissent pour y faire une galerie, afin de le passer, ou bien ils sont contraints de le saigner, si cela est possible, pour en faire écouler toute l'eau; & ce sont-là les avantages. Avantages du Fossé plein d'eau.

Ses incommodités sont, qu'on ne peut défendre les dehors qu'en le passant par dessus de petits ponts, ou dans des bateaux, ce qui Ses desavantages.

 est

eſt cauſe qu'on ne peut ſe retirer ou rentrer dans la Place qu'avec un petit front, & qu'après avoir perdu ſouvent bien des Soldats, que la frayeur fait précipiter dans le foſſé, lorsqu'ils ſont vivement pourſuivis par les ennemis, dont l'attention eſt de rompre les ponts, ou bateaux, & s'ils y réuſſiſſent, les Troupes qui ſont au-delà ne peuvent plus être ſecourues.

Avantages du Foſſé ſec.

Le prémier avantage du foſſé ſec eſt qu'il eſt fort profond, qu'il peut fournir tous les matériaux pour faire les retranchemens & toutes les autres pièces de chicanes. Secondement, qu'on peut faire des ſorties quand on veut, & en telle quantité que l'on veut, Cavalerie ou Infanterie; on peut mieux défendre la Contreſcarpe, & diſputer la deſcente & le paſſage du foſſé.

Pièces pour aſſurer le foſſé.

D. Que faut-il faire pour aſſurer le foſſé d'une Place?

R. Il faut y élever des tenailles & des caponières, des traverſes, ouvrir une cuvette, qui eſt un petit foſſé pratiqué dans le milieu du grand paliſſadé, y conſtruire des contre-mines & des chambres ſouterraines, & ménager, s'il ſe peut, des écluſes pour l'inonder, après que les Ennemis y ont fait leur logement.

Uſage des Demi-lunes.

D. Quel eſt l'uſage des Demi-lunes anciennement Ravelins?

R. Elles ſervent à couvrir la porte d'une Ville, & les flancs des batteries du baſtion.

Les ſimples & les doubles.

D. Combien y a-t-il de ſortes de Demi-lunes?

R. Il y en a de ſimples, qui n'ont que deux faces, de doubles, qui en ont une autre renfermée dans ſon enceinte, qui lui ſert de retran-

retranchement, demi-lune tenaillée, & demi-lune à lunette.

D. Où est-ce que l'on place les Contre-gardes? Place des Contre-gardes.

R. A la pointe du bastion, dont elles couvrent les faces & les flancs.

D. A quoi sert l'Ouvrage à corne? Ouvrage à corne.

R. A occuper un terrain qui éloigne l'Ennemi, & qui augmente son travail, il sert à occuper une hauteur, renfermer un Fauxbourg, pour le couvrir dans des cavins, & découvrir des Ouvrages de revers.

D. De quoi est composé l'Ouvrage à corne? De quoi il est composé.

R. D'une courtine, de demi-bastions, & de deux côtés que l'on nomme branches ou aîles.

D. Dans quel endroit met-on l'Ouvrage à corne? Sa place.

R. Devant la courtine, & quelquefois devant le bastion.

L'Ouvrage à couronne a les mêmes usages que l'Ouvrage à corne, excepté qu'il occupe un plus grand terrain. L'Ouvrage à Couronne.

D. De quel usage sont les Lunettes? Les Lunettes.

R. A couvrir les Courtines, elles sont composées de deux faces, qui font un angle rentrant; on les construit ordinairement dans les fossés pleins d'eau.

D. Pourquoi fait-on des Citadelles? Les Citadelles.

R. Ce n'est que pour contenir les habitans, lorsqu'on a mauvaise opinion de leur fidélité.

D. Combien y a-t-il de sortes de Redoutes? Les Redoutes.

R. De plusieurs sortes; les unes sont ordinairement construites dans les angles rentrans de l'avant-fossé, aux environs du glacis,

cis, ſur des hauteurs ou dans des fonds près de la Place & ſous ſon commandement.

Avantages des Contremines.

D. Ne doit-on pas, quand on le peut, contreminer ces Redoutes?

R. Oui, & même ménager une retraite ſouterraine qui communique à la Place, le Soldat ſe défend mieux quand il croit ne pouvoir être coupé. Cette précaution eſt néceſſaire à tous les autres Ouvrages de Fortification; & la bonté d'une Place conſiſte dans la défenſe réciproque que chaque pièce peut ſe donner.

Places des Redoutes.

D. Où place-t-on les Redoutes pour arrêter les Partis?

R. Le long des Rivières, pour en empêcher le paſſage, aux Ponts, aux Ecluſes, pour empêcher qu'on ne les brule.

Gardes de ces Poſtes.

D. Quelle eſt la Garde de ces petits Poſtes?

R. De 50 ou 60 hommes, ſelon leur capacité.

D. Ces Redoutes ſont-elles à l'épreuve du canon?

R. Non, ce ne ſont que de ſimples bâtimens de maçonnerie de deux ou trois pieds d'épaiſſeur.

Redoutes à l'épreuve du Canon.

D. N'y a-t-il pas des Redoutes à l'épreuve du canon?

R. Oui, & elles peuvent être employées pour défendre des avenues, ſoutenir des poſtes, des lignes du païs, ou des retranchemens d'une Armée, pour aſſurer des rivières ou des hauteurs.

D. De quoi ſont accompagnés les Ouvrage de Fortification?

R. D'un foſſé, d'un parapet, d'une banquette, & d'un retranchement, qui doit être à l'épreuve du canon.

D. Qui

D. Qui est-ce qui a inventé les Tours bastionnées? Tours bastionnées.

R. C'est le Maréchal de Vauban, qui a mis la Fortification sur le pied qu'elle est.

D. Quel est leur usage? Leur usage.

R. De servir de retranchement aux Contre-Gardes, & de mettre les poudres en sureté; car elles sont construites en souterrains à l'épreuve de la bombe.

D. Quels sont les bâtimens nécessaires à une Place de guerre? Bâtimens nécessaires.

R. Ce sont les Magazins à poudre, qui doivent être dans un lieu écarté, construits sans charpente, de peur du feu, & à l'épreuve de la bombe; on ne doit laisser approcher personne des Magazins, & en ôter la connoissance aux Ennemis; car c'est l'endroit où l'on s'attache le plus à mettre le feu. Magazins à Poudre.

Un Arcénal, qui puisse loger les Officiers d'Artillerie, les Ouvriers, & toutes les munitions de Guerre, autres que les poudres. Arcénal.

Des Cazernes, pour loger les Soldats qui sont ordinairement en garnison. Ces bâtimens se construisent aux dépens des Bourgeois dans les grandes Villes, & aux dépens du Roi dans les petites. Cazernes.

D. Dans quel endroit fait-on ces logemens? Où l'on place ces Logemens.

R. Entre le rempart & les maisons de la Ville, chaque chambre peut contenir trois Fantassins ou deux Cavaliers.

D. Lorsqu'il y a peu de Bourgeois dans une Ville, où loge-t-on les Officiers? Bâtimens pour les Officiers.

R. Dans des bâtimens que le Roi fait faire exprès.

D. Les Places qui n'ont point de Rivières ou de Fontaines, que doivent-elles fai- Citernes, Puits.

re pour conserver de l'eau & pour moudre les blés?

R. Beaucoup de citernes & de puits, & des moulins à cheval ou à bras.

Entrées d'une Place. *D.* Est-il avantageux à une Place d'avoir beaucoup d'entrées?

R. Le moins c'est le meilleur, & la situation la plus avantageuse c'est au milieu de la courtine, afin qu'elles soient mieux défendues.

Défense des Portes. *D.* Toutes les portes n'ont-elles pas un Pont?

R. Oui, & on le leve tous les soirs. Outre cela elles sont défendues par des herses, qui sont des portes à barreaux, soutenus par une corde qu'on lâche pour se garentir des surprises; ou des orgues, qui sont de grosses pièces de bois détachées, que l'on laisse tomber les unes après les autres pour fermer une porte.

Les Hopitaux. *D.* Ne doit-il pas y avoir des Hopitaux dans une Ville de guerre?

R. Oui, & qui soient garnis de lits & de toutes les choses nécessaires pour les malades de la garnison, & pour ceux de l'Armée qui campe aux environs de la Place.

Les Corps de Garde. *D.* Où place-t-on les Corps de Garde?

R. Aux entrées des Villes, sur les places, dans les pièces détachées, & par-tout où il plaît au Gouverneur.

De quoi composés. *D.* De quoi sont composés les bâtimens des corps de gardes?

R. De trois pièces, d'une chambre pour les Soldats, garnie de lits de Camp, pour faire reposer les Soldats qui ne sont point de faction, d'une autre chambre pour l'Officier de garde, & d'un lieu pour mettre les munitions & les armes de la garde.

D. Que

D. Que doit-on mettre à tous les angles saillans des Ouvrages d'une Place? Les Guérites.

R. On y doit construire des Guérites, qui sont de petits bâtimens de maçonnerie ou de bois pour mettre la sentinelle à couvert des injures du tems & des coups de mousquet.

D. A quoi servent les Guérites? Leur usage.

R. Pour découvrir plus facilement dans le fossé de la pièce de Fortification.

D. Quelle est la meilleure ligne de défense? Ligne de défense.

R. C'est la rasante, parce que si le coup manque le prémier, il rencontre le second ou le troisième, au-lieu que la fichante, quand elle ne touche pas celui sur qui l'on tire le coup, elle se perd en terre.

D. Dans quel endroit peut-on construire des places de guerre?

R. Par-tout où l'Etat en a besoin.

D. La manière de fortifier ne change-t-elle pas, selon les lieux où l'on fortifie? Manière de fortifier.

R. C'est par-tout les mêmes principes & les mêmes règles; mais les pièces de Fortification sont employées suivant la disposition du terrain, qui la rend regulière ou irrégulière; car autre chose est de fortifier sur des montagnes & dans des Vallées, sur le bord de quelques Lacs, Rivières petites ou grandes, le long de la Mer, ou dans une Ile & un marais, ou en pleine campagne: & c'est en quoi consiste l'habileté d'un Ingénieur, de placer chaque pièce de Fortification dans le lieu qui lui convient.

D. Quelles sont les personnes qui doivent connoître les défauts d'une Place? Qui sont ceux qui doivent connoître les Places.

R. Ceux qui la construisent, ceux qui la défendent, pour les corriger, pour y remé-

dier:

dier: & ceux qui l'attaquent, afin de la battre par l'endroit le plus foible.

De qui on doit se défier.

D. De qui doit-on se défier dans une Place?

R. De tout le monde, de ceux qui entrent & qui sortent; car ou ce sont des Espions qui sont envoyés exprès pour connoître les défauts, le lieu des Magazins, la disposition des habitans; ou des Voyageurs qui sont souvent des Espions plus honorables; un Gouverneur doit être attentif à les faire observer.

Choses nuisibles à une Place.

D. Quelles sont les choses nuisibles à une Place pour les dehors?

R. Ce sont les cavins, chemins creux, vallées, ravines, forêts, cassines; à la demi-portée du canon on peut faire couper les bois & abattre les maisons, mais on ne remédie pas si aisément aux autres défauts.

Entreprise d'un Siège.

D. Que doit-on faire avant que d'entreprendre un Siège?

R. On doit connoître parfaitement la force de la Place, le païs qui l'environne, l'avantage qu'on pourra tirer de sa conquête, & la dépense du Siège.

Avec qui on le concerte.

D. Avec qui un Prince doit-il faire le projet d'un Siège?

R. Avec le moins de personnes qu'il pourra, afin de tenir son dessein plus caché; mais il ne peut se dispenser de le communiquer au Ministre dans le département duquel la Place se trouve, au Commissaire Général de la Fortification, comme devant avoir la conduite du Siège, & pouvant mieux juger de la facilité ou de l'impossibilité de l'entreprise; au Directeur Général, parce qu'il est chargé de faire les préparatifs nécessaires; à l'Intendant: à celui qui commande l'Artillerie; au Commissaire Général des Vivres, afin que les munitions

nitions de bouche & de guerre, l'Artillerie, les voitures & les fourages se trouvent prêts dans le tems.

D. Après la résolution d'un Siège, que reste-t-il à faire?

Moyens pour l'exécuter. De l'argent & des Troupes.

R. A chercher les moyens d'exécuter le projet qu'on a fait.

D. En quoi consistent ces moyens?

R. Le prémier est l'argent, sans quoi on ne peut rien faire. Le second est d'avoir de bonnes Troupes, à cause de la fatigue d'un Siège, & en assez grand nombre pour qu'elles puissent fournir aux gardes des tranchées, aux batteries, aux convois, détachemens, gardes ordinaires des lignes. A l'égard de la quantité de Troupes, on se règle sur la force, la grandeur d'une Place, & sur la manière dont on a dessein de l'attaquer. Il faut pour monter six gardes de tranchées, & pour fournir des travailleurs, à toutes les gardes ordinaires, trente mille hommes d'Infanterie, sans compter la Cavalerie & les Bataillons destinés pour la garde de l'Artillerie & ses autres Troupes pour le service des Bombes.

D. A quoi sert la Cavalerie dans un Siège?

Service de la Cavalerie à un Siège.

R. A porter les Fascines, & à faire le dégât dans le païs ennemi, & sur-tout du côté où l'on apprehende que le secours puisse venir.

D. Quelles sont les autres choses nécessaires pour un Siège?

Les autres choses nécessaires.

R. Des Ingénieurs, des Charrons, des Charpentiers, des Menuisiers, des Forgerons, dans le Parc de l'Artillerie, & surtout un hôpital bien servi & fourni de toutes sortes de médicamens, des Pionniers,

&

& toutes sortes d'instrumens à remuer & porter la terre.

Précaution. *D.* Quelle est la principale précaution qu'on doit prendre avant que de faire le Siège d'une Place ?

R. On la doit bloquer pendant l'hiver, afin d'être en état de l'assiéger au mois de Mai, qui est le tems où il y a du Fourage pour la Cavalerie.

Blocus. *D.* Qu'entendez-vous par Blocus ?

R. J'entens de petits Corps de Troupes postés sur toutes les avenues d'une Place, pour empêcher les convois d'y entrer ; & c'est avec cette précaution que Louïs XIV a fait la conquête de plusieurs Places.

Combien il faut de Poudre. *D.* Combien faut-il de milliers de poudre pour un Siège ?

R. Il en faut huit cens milliers & plus pendant un mois, tant pour le service du canon, des bombes, des mines, des grenades, que de la mousqueterie ; le plomb & les boulets doivent être proportionnés à la poudre.

Munitions comment conduites au Camp. *D.* Comment fait-on venir les munitions dans un Camp ?

R. Par les Rivières, quand il y en a qui passent près de la Place, ou par des chariots qui l'amènent des Villes circonvoisines, où on a soin de faire cuire le pain, & quand cela ne suffit pas, on fait des fours dans le Camp, & on y cuit du pain de munition.

Gratifications qu'on fait aux Troupes. *D.* Comme les Troupes fatiguent plus à un Siège que quand elles sont campées, ne leur donne-t-on pas quelque chose de plus ?

R. Outre la vache qu'on leur donne, on leur fait distribuer quelquefois la semaine, des pois, des fèves, ou du fromage, quand

quand on peut en avoir, ce qui anime le Soldat.

D. Après que toutes les mesures sont prises pour un Siège, & que tout est prêt, que reste-t-il à faire?

Lieu de l'assemblée des Troupes.

R. A exécuter le dessein, & pour cela le Général qui doit commander l'Armée envoie les ordres à la Cavalerie & à l'Infanterie de marcher jusqu'à un certain endroit qu'on nomme quartier d'assemblée, d'où elles marchent du côté de la Place, & quand elles en approchent, le Général fait un détachement commandé par un Lieutenant-Général, qui va s'emparer des avenues, & fait avancer quelques Partis de Cavalerie qui s'approchent de la Place, pour faire des prisonniers s'ils peuvent, afin de tirer quelque éclaircissement de l'état où se trouve la Garnison.

Ce qu'il faut faire avant le travail des Lignes.

D. Que fait le Lieutenant-Général avant que d'ordonner le travail des lignes?

R. Il visite tous les environs de la Place avec les Officiers Généraux & les Ingénieurs, afin de marquer les quartiers que l'on doit prendre, la quantité de Troupes qu'il faudra dans chaque quartier, les Ponts de communication, s'il y a des Rivières.

Place des Quartiers.

D. Dans quel endroit doit-on marquer les grands quartiers?

R. Le plus près de la Place que l'on peut, pourvu que ce soit hors de la portée du canon, c'est-à-dire, environ à 6 ou 7 cens toises de la Place.

Combien de Quartiers.

D. En combien de quartiers partage-t-on un Siège?

R. En autant que l'on veut faire d'attaques, & que la Place a de circuit.

D.

Lignes de circonvallation & de contrevallation.

D. De quoi environne-t-on tous les quartiers ?

R. De Lignes de circonvallation & de contrevallation. Ces Lignes servent à mettre les Troupes à couvert des entreprises que voudroient faire les Ennemis du côté de la Campagne, & celles de contrevallation à se couvrir contre les surprises de la Garnison.

De quoi elles sont composées.

D. De quoi sont composées ces Lignes ?

R. D'un fossé, d'un Parapet formé des terres remuées, que l'on garnit de Redoutes & de Forts, selon la nécessité & la situation des lieux.

D. Que doit-on faire quand il se trouve quelque lieu de commandement qu'on ne peut enfermer dans les Lignes ?

R. Il faut les fortifier & les bien faire garder, de peur que, si l'Ennemi s'en rendoit maître, il n'incommodât les Troupes dans le Camp.

La Tranchée par qui tracée.

D. Par qui la tranchée est-elle tracée ?

R. Par des Ingénieurs, qui en reçoivent les ordres par les Officiers qui ont visité le terrain.

D. Que doit observer un Ingénieur avant que de faire ouvrir la Tranchée ?

R. Il doit reconnoître la facilité des Aproches, qui consiste dans les chemins creux, ravines, fossés, rideaux, hayes, hauteurs, qui peuvent servir à placer avantageusement des batteries, aux commandemens de front, de revers, ou d'enfilade, à la qualité des terres, & à la facilité de les remuer, & profiter ensuite de toutes ces découvertes.

Inconvéniens pour l'ouvrir.

D. Quels sont les inconvéniens pour l'ouverture de la Tranchée ?

R.

R. C'eſt lorſqu'on rencontre une terre marécageuſe, que l'on ne peut approfondir ſans trouver l'eau du rocher, où il faut ſe couvrir avec de la terre apportée ſouvent de bien loin, ce qui retarde les Ouvrages & fatigue le Soldat.

D. D'où tire-t-on la facilité de l'attaque d'une Place?

Facilité de l'attaque d'une Place.

R. De la foibleſſe de la Place, de la facilité des approches, & de la Garniſon.

D. De quoi doit être garni chaque quartier?

R. De ſon parc d'Artillerie, & s'il eſt ſans une facile communication avec les autres, il doit être aſſez fort pour repouſſer ſeul les ſorties de la Garniſon.

D. Que doit-on obſerver dans l'ouverture de la Tranchée?

Obſervation pour la Tranchée.

R. Quelle ne ſoit point enfilée ou vue d'aucun endroit de la Place, quelle ſe flanque, qu'elle ſoit haute pour couvrir le Soldat, que les Parapets ſoient à l'épreuve du canon, & d'une matière douce, qu'il y ait des Redoutes de diſtance en diſtance, & des places d'armes pour contenir les Soldats & pour s'y défendre contre les ſorties, & qu'elle ſoit bien gardée.

D. Qui eſt-ce qui commande les prémiers jours la tranchée?

Commandans de la Tranchée.

R. Ce ſont les plus anciens Officiers Généraux qui commencent, & les autres ſelon leur ancienneté.

D. Que font les Troupes pendant que les Ingénieurs & les travailleurs commencent la Tranchée?

Fonctions des Troupes pendant l'ouverture de la Tranchée.

R. Elles ſont couchées le ventre contre terre avec leur mouſquet, pour ſoutenir

les

les travailleurs en cas que la Garnison fasse quelque sortie.

Ce que doit faire alors le Gouverneur de la Place.

D. N'est-ce pas dans ce commencement qu'un Gouverneur habile doit incommoder les travailleurs?

R. Oui, & il le fait par de fréquentes sorties & par un grand feu, qui dans ces commencemens tue beaucoup de monde.

D. Y auroit-il un moyen pour se mettre à couvert de ces prémiers coups?

R. Oui; ce seroit de faire provision de Mantelets, dont la dépense couteroit moins que la perte des hommes; de plus les travailleurs se trouvant à couvert, avanceroient plus en une heure qu'en un jour, & le Soldat soutiendroit plus vigoureusement les sorties de la Garnison.

Manière de se couvrir à la Tranchée.

D. De quoi se couvre-t-on quand la Tranchée ne fournit pas assez de terre pour se couvrir?

R. On se sert de Gabions, qui sont des panniers que l'on remplit de terre, & de fascines au-lieu de terre, quand elle est trop sabloneuse.

Dimensions de la Tranchée.

D. Quelle est la largeur & la profondeur de la Tranchée?

R. Dans un bon terrain, on la fait de dix pieds de large, de trois de profondeur, & le Parapet de quatre & demi. On doit observer par-tout que le Parapet doit être de six à sept pieds de hauteur, pour mettre le Soldat à couvert.

Place des Batteries.

D. En quel endroit place-t-on les batteries?

R. Le plus près que l'on peut, afin que l'effet en soit plus promt; mais cela ne se peut exécuter qu'autant qu'on avance la Tranchée.

D.

D. Combien y a-t-il de sortes de Batteries?

Combien de sortes de Batteries.

R. Il y en a de trois sortes, les unes qui sont en terre, les autres sur le niveau du terrain, & les troisièmes élevées.

D. Quelles sont les meilleures?

R. Ce sont les batteries hautes, mais elles sont exposées à plusieurs inconvéniens, comme d'être vues, & de pouvoir être démontées plus facilement.

D. De quoi accompagne-t-on les Places des Batteries?

R. D'un bon Fossé, & d'un Parapet, dans lequel on a pratiqué des embrasures.

D. A quoi s'attache-t-on le plus dans les sorties?

Sorties.

R. A enclouer le canon & à combler les Tranchées.

D. Qu'entendez-vous par enclouer le canon?

Manière d'enclouer le canon.

R. J'entens que l'on fait entrer par force un gros clou dans la lumière, ou au défaut de cloux de petits cailloux; on s'attache aussi dans ces sorties à mettre le feu aux gabions, aux affuts, & autres utenciles de l'Artillerie.

D. Quand une Place a des écluses, à quoi doit-on s'attacher?

Usage des Ecluses.

R. A les rompre si l'on peut, afin d'en empêcher l'effet, qui est de remplir d'eau les fossés après qu'on les a disputés secs.

D. Quand est-ce que se font les Sorties?

Tems des Sorties.

R. C'est ordinairement la nuit, pour n'être point vus, & pour mieux surprendre la garde de la Tranchée.

D. Que doivent faire les Officiers qui sont de garde?

Attention des Officiers à la Tranchée.

R. Etre bien attentifs que les Troupes qui sont à la Tranchée ne s'endorment, qu'elles ne prennent point de fausses allarmes, de peur de découvrir le lieu où elles sont, ce qui donneroit occasion aux Troupes de la Garnison de faire un grand feu dans l'endroit où elles auroient entendu du mouvement; ils doivent encore empêcher les Soldats de sortir de la Tranchée pour suivre les Ennemis quand ils se retirent, à moins qu'on ne fût proche de quelques Ouvrages dont on pût s'emparer en se mêlant avec les Soldats de la Garnison qui se retirent; sans cela c'est s'exposer au feu de la Place, qui ne manque point dès que la Garnison est rentrée.

Tête & queue de la Tranchée.

D. Expliquez-moi ce que c'est que la queue & la tête de la Tranchée, & ce que c'est qu'un boyau?

R. La queue de la tranchée est l'entrée du côté des Assiégeans. La tête est la partie la plus proche de la Place.

Boyau.

Le Boyau est un fossé qui communique d'une Tranchée à l'autre.

Forme de la Tranchée.

D. Que doit-on observer dans une Tranchée?

R. Qu'elle soit faite par détours, de crainte d'être enfilée.

Mines.

D. De quel usage sont les Mines?

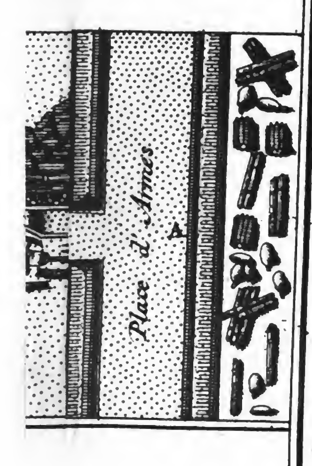
R. Elles servent à faire une brêche à quelque revêtement pour en faciliter l'assaut & le logement, à faire sauter une pièce de Fortification, une batterie & même un logement (*a*).

D.

(*a*) Nous traiterons ci-après des Mines dans le Chapitre IV.



T. Planche III Pag. 25.
ÈERT.



Place d'Armes
A



ce d'Armes.

D. Comment ſe fait l'attaque du Chemin-couvert? Attaque du Chemin-couvert.

R. De deux manières, ou par la Sappe, ce qui menage les Troupes, mais cette manière eſt lente; ou en délogeant les Ennemis à coups d'épée, & cette manière coute beaucoup.

D. Dites-moi ce que c'eſt que Sappe? Sappe.

R. C'eſt une deſcente qu'on fait ſous les terres en les taillant par échelons, & que l'on couvre par en-haut de Madriers ou de claies, couvertes de terres.

D. De quelle manière fait-on un Logement? Logement.

R. Après que les Ennemis ont été chaſſés d'un poſte, un Officier ſe tient à la tête de ce poſte avec des Mouſquetaires, pour empêcher l'Ennemi de venir troubler l'Ingénieur, qui fait faire le logement en mettant une rangée de barriques que l'on remplit de ſacs à terre, pendant que les travailleurs apportent les Chandeliers, les Faſcines & les autres choſes néceſſaires pour les épaulemens, on fait creuſer & élargir le logement ſuffiſamment pour y mettre des Troupes à couvert. Le logement doit être accompagné d'un Parapet, à l'épreuve du canon, ce qui ne regarde ordinairement que le Chemin-couvert.

D. Que fait-on après qu'on s'eſt rendu maître du Chemin-couvert? Deſcente du foſſé.

R. On travaille à faire la deſcente du foſſé pour l'attaque de la Demi-lune, à laquelle on attache le Mineur pour en faire ſauter la face.

D. Comment ſe fait cette deſcente? Comment elle ſe fait, ſi les Foſſés ſont

R. Les Foſſés ſont ſecs, ou pleins d'eau dormante ou courante. S'ils ſont ſecs, on

secs & fort profonds. Planche III.

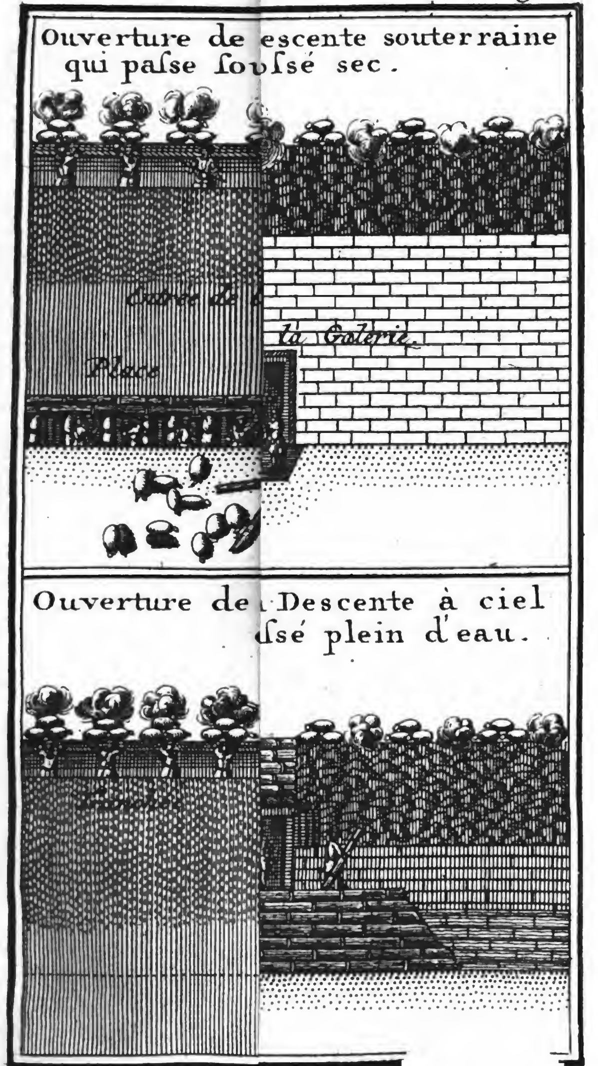
on commence l'ouverture de leur descente plus près ou plus loin, selon qu'il est plus ou moins profond. Si cette profondeur est fort grande, comme de 18, 20, 25 à 30 pieds, il faudra commencer l'ouverture dès le milieu du Glacis, & passer en galerie de Mineur par dessous le Logement de la Contrescarpe & le Chemin-couvert, pour sortir à peu-près aussi bas que le fond du Fossé, comme il est marqué au *Plan & Profil* A de la *Planche III.* C'est ce qu'on a pratiqué fort heureusement à divers Sièges, & c'est ce qu'on doit faire à toutes les Places dont les Fossés sont secs & fort profonds.

Si les Fossés sont peu profonds.

Si le Fossé n'a que 12 à 15 pieds de profondeur, il suffira de passer au travers des Parapets du Chemin-couvert, & avoir soin de bien blinder la descente, & de l'enfoncer 4 à 5 pieds au dessous de la Banquette, en prolongeant la rampe en arrière, autant qu'il sera nécessaire pour l'adoucir en avant & la rendre moins roide. Conduisez ensuite le reste en rampe & à Sape découverte sur tout le travers du Chemin-couvert, le long des traverses jusques sur le bord du Fossé. Quand on l'aura joint, on travaillera à l'aprofondissement de la descente autant qu'il sera nécessaire; réglant le fond en marches d'escalier, s'il le faut, qu'on soutiendra par des planches avec des piquets. Voyez le *Profil* A de la *Planche* III, observant de bien étayer les terres des bords, pour les empêcher de s'ébouler & tomber dans la descente.

Si les Fossés sont pleins d'eau.

Si le Fossé est plein d'eau dormante, dont la superficie soit élevée de 3, 4, ou 5 pieds près du bord, la descente sera plus facile, parce qu'il n'y aura que peu de ram-


Ouverture de escente souterraine
qui paſse ſouſsé sec.
la Galerie
Ouverture de Descente à ciel
ſsé plein d'eau.

rampes à faire; mais il faudra toujours s'épauler très fortement du côté des flancs, & marcher en Galerie couverte composée de fascines, soutenues par de fortes blindes, plantées de part & d'autre à 5 ou 6 pieds l'une de l'autre, avec d'autres posées en travers; ce qui fera la largeur de la Galerie sur 6 pieds de hauteur. On la charge de 2 ou 3 lits de fascines, posées avec la fourchette & bien arrangées, afin qu'il n'y reste pas de jour.

Autrefois on faisoit ces Galeries par des assemblages de charpenterie de bois quarré, couvertes par les côtés & par le dessus de madriers à l'épreuve du Mousquet, & sur le tout par des peaux de bœufs fraichement tués. Outre cela, le côté opposé aux flancs se faisoit à l'épreuve du Canon; ce qui étant continué sur tout le passage des Fossés, employoit bien du tems & de la dépense, & ne laissoit pas que d'être souvent interrompu, parce que rarement le feu du Canon de la Place, qui pouvoit avoir vue dessus, étoit bien éteint, non plus que celui de la Mousqueterie: mais depuis qu'on a sçu se rendre maître de ce feu par les Ricochets & quantité d'Artillerie, on y fait moins de façon.

On vient de dire qu'il faut couvrir en Galerie le trajet du Chemin-couvert, parce qu'il est plongé, enfilé, & sujet aux pierres & grenades. Pour bien faire cette Galerie, il faut avoir des blindes de bois plus fortes que les communes. Si le Fossé de la Demi-lune est sec, il faut prendre dans le fondement la terre nécessaire pour se couvrir, si l'on peut s'y enfoncer, & y employer beaucoup de fascines & de sacs à

Galerie pour le trajet du Chemin-couvert. Planche III.

terre. Voyez ce passage marqué C dans la *Planche* III.

Fausses brayes.

D. De quel usage sont les fausses brayes, qui sont des retranchemens pratiqués au pied du rempart du côté de la Campagne?

R. Elles servent à défendre le fossé, mais elles deviennent inutiles dans les Places revêtues, à cause des débris des murailles que le canon des Ennemis fait tomber dedans, & qui incommode les Soldats qui les défendent.

Caponnières, & Cuvettes.

D. Quelles sont les autres pièces de Fortification qui défendent le fossé?

R. Ce sont des Caponnières & des Cuvettes. Caponnière est un logement creusé quatre ou cinq pieds en terre, dont les côtés sont élevés d'environ deux pieds sur le rez de chaussée du fossé, & couvert de planches; cet Ouvrage peut contenir une vingtaine de Soldats qui défendent le fossé par de petites embrasures. Cuvette est un petit fossé au milieu d'un grand.

Défense de la Demi-lune.

D. De quoi sont défendues les Demi-lunes?

R. D'un fossé qui a son Chemin-couvert, de mines, & de retranchemens.

Tems de battre la Chamade.

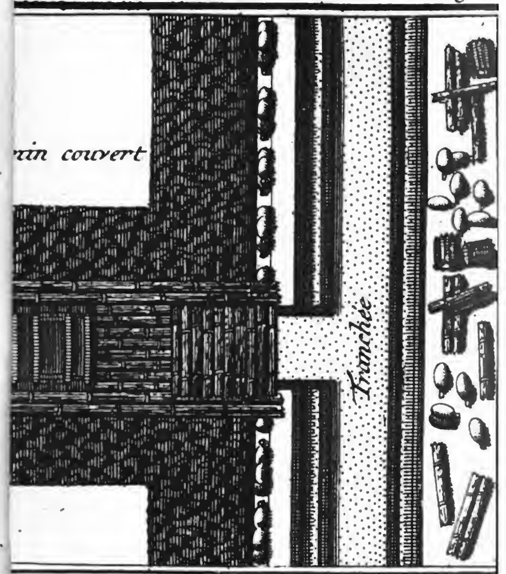
D. Quand est-ce qu'un Gouverneur fait battre la chamade?

R. Après qu'il a perdu tous ses dehors, & que la brêche du corps de la place est suffisante pour y donner un assaut général.

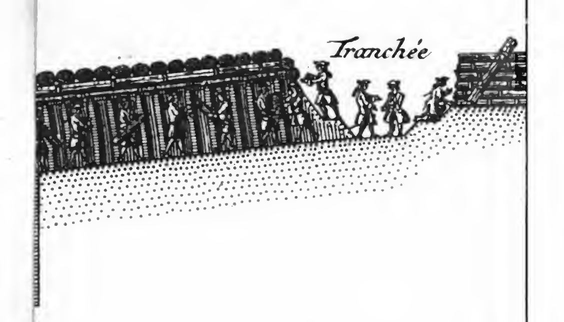
Défense d'une brêche.

D. Quelle est la manière dont on peut défendre une brêche?

R. On la défend avec des barils remplis d'eau ou de pierres que l'on fait rouler du haut de la brêche, avec des pierres que l'on jette incessamment, avec des chevaux de frise, des chausse-trapes que l'on met dans



É A CIEL OUVERT.



dans le passage de la brêche, des Fascines goudronnées & allumées, qui offusquent les assiégeans, & qui éclairent les assiéges quand c'est la nuit, de la chaux sur laquelle on fait couler de l'eau, qui produit beaucoup de fumée, le canon qui est derrière les retranchemens, & les fourneaux & fougasses qui ralentissent le courage du Soldat, quand même cela ne produiroit pas tout son effet d'ailleurs.

D. Qu'est-ce que battre la Chamade? Ce que c'est que la Chamade.

R. C'est lorsqu'un Gouverneur fait battre le Tambour ou sonner de la trompette.

D. Que font les assiégeans? Ce que font alors les Assiégeans.

R. Ils cessent toute action pour écouter les propositions que l'on veut faire: si c'est pour capituler, on envoye des ôtages de part & d'autre, pendant que l'on règle les articles de la capitulation.

D. Si on ne peut point s'accorder, que font les assiégeans? Assaut.

R. Ils donnent l'assaut, & quelquefois la Ville est emportée, & les habitans sont exposés à la fureur du Soldat.

D. Combien y a-t-il de sortes de Capitulations? Deux sortes de Capitulations.

R. De deux sortes, la prémière est quand la Garnison est prisonnière de guerre, & la seconde quand elle sort tambour battant, mêche allumée, enseigne déployée, & que l'on accorde au Gouverneur, du canon & des mortiers, ce qui est une marque d'honneur, & qu'il s'est bien défendu.

D. De qui dépend la vigoureuse défense d'une Place? De qui dépend la défense d'une Place.

R. De la bonté des Ouvrages, de la Garnison, des munitions, mais encore plus de l'habileté du Gouverneur, qui doit sa-

voir toutes les chicanes qui se font faites dans les plus fameux sièges, & il doit être capable d'en ajouter de nouvelles, afin de déconcerter les mesures des assiégeans, qui conduisent souvent un siège sur les règles ordinaires d'attaquer.

Evacuation d'une Place rendue par composition.

D. Comment évacue-t-on une Place, quand les Articles de la Capitulation sont signés?

R. Les assiégés donnent une des portes de la Ville ou de la Place aux assiégeans, pendant que la Garnison sort par une autre porte, & défile devant l'Armée rangée en bataille, en lui donnant une escorte qui la conduit avec sûreté dans le lieu marqué par la Capitulation.

Ce que doit faire le Général après la Place rendue.

D. Que fait le Général des Troupes qui assiégeoient la Place, après qu'elle lui a été livrée?

R. Il fait faire inventaire de tout ce qu'il y a dans la place, des munitions de guerre, de bouche, & d'autres utenciles, par un Commissaire des guerres. Il visite ensuite les brêches, pour les faire réparer: il donne ordre pour fournir la Place de munitions de bouche & de guerre, & laisse son Armée aux environs de la Place, jusqu'à ce que les tranchées & les logemens soient comblés, afin d'ôter aux Ennemis le dessein de venir l'assiéger, en cas qu'ils s'en éloignât trop.

CHA-

CHAPITRE II.

De la Défenſe des Place.

D. QUelles ſont les règles pour la défenſe des Places? Règles pour la défenſe des Places.

R. Ces règles ſont ou générales ou particulières.

Les règles générales ſont la connoiſſance du corps de la Place & de ſes environs; la connoiſſance de la force & de la bonté de la Garniſon; la connoiſſance de ſes Habitans, ſoit pour leur nombre, ſoit pour leur bonne ou mauvaiſe volonté; la connoiſſance de ſes Magazins de guerre, & de leur nature, pour s'en ſervir à propos; la connoiſſance des Vivres, tant deſtinés pour la Garniſon, que de ceux qui ſont chez les Particuliers pour leur ſubſiſtance; la connoiſſance du Tréſor du Prince dans la Place, des facultés des Particuliers pour y avoir recours en cas de beſoin; la connoiſſance de toutes ſortes d'Ouvriers pour s'en ſervir à propos; la connoiſſance des remèdes pour les malades & les bleſſés; la connoiſſance de la quantité de Médecins, Chirurgiens, Apoticaires, des Hôpitaux publics, & des lieux où on en peut établir de nouveaux pendant le Siége; la connoiſſance des bois, tant publics, que ceux qui ſont aux Edifices, des laines, des toiles pour des ſacs à terre, & autres choſes néceſſaires, des menus bois pour des gabions grands & petits, pour faſciner, & faire des Règles générales.

claies, du fer pour tous les usages, du plomb public & particulier, qui seront aux Edifices; & enfin la connoissance entière de tout ce qui est renfermé dans la Place.

Règles particulières.

Les règles particulières sont la disposition des matériaux dans les lieux où on en aura besoin, chacun suivant son espèce; l'ordre pour monter & descendre les Gardes aux attaques; la distribution des munitions de guerre, tant dans les postes, que dans les dépôts proche des postes pour les besoins; les rafraîchissemens à mettre dans le voisinage des postes, ce qui regarde particulierement les postes du dehors.

Pour le dedans de la Place.

Pour le dedans de la Place, la disposition des Gardes d'Infanterie & de Cavalerie, se fait suivant l'affection des Peuples pour le Prince, l'ordre & la disposition du Peuple contre le feu, pour le transport des matériaux, pour le soulagement des malades & blessés, pour porter à manger à ceux qui font le service; le blanchissage de leur linge, leur coucher pendant le tems qu'ils peuvent prendre du repos; la construction de toutes les choses servant à la défense de la Place; leur transport dans les lieux où on peut en avoir besoin; sans lesquelles attentions, il est difficile à un Gouverneur de maintenir un bon ordre dans la défense de sa Place.

Connoissance que doit prendre le Gouverneur de tout ce qu'il y a dans la Place.

Le Gouverneur doit conférer avec les Officiers-Majors, Commandans des Corps, Ingénieurs, Commandans de l'Artillerie, Munitionnaires, Directeurs & Préposés des Hopitaux, Chefs de la Bourgeoise, sur toutes les espèces de choses renfermées dans la Place, qui sont de consommation journalière, ou de construction nouvelle, com-

comme fabriques de balles, de sacs à terre, de ballots de laine, de hotes, de paniers; de gabions grands & petits, de fascines longues & courtes, de piquets longs & courts, d'affûts & rouages pour l'Artillerie, de racomodage d'armes, de débit, de gros bois pour madriers, pieux, mantelets, solivaux, palissades, & blindages, fabrique d'outils de fer, ou leur racommodage, & transports de tous lesdits matériaux dans les lieux où ils sont nécessaires.

Pour ce qui regarde les Troupes, le Gouverneur règle tout le service qu'elles doivent rendre, tant aux attaques, que lorsqu'elles sont relevées des attaques; le tems qu'elles doivent avoir pour leur repos & leur nourriture, lequel tems de repos & de nourriture leur est toujours procuré dans les lieux les plus sûrs. Ses soins à l'égard des Troupes.

Dans les Places où il y a du Peuple, le Gouverneur en règle encore tout le service: ceux qui ont des métiers, sont employés suivant leur métiers, à toutes les choses de fabrique nouvelle, dont il y a consommation journalière. Ceux qui n'ont point de métiers, doivent être partagés, une partie à veiller au feu, une autre au transport des matériaux dans les lieux de dépôt, qui ont été marqués. Et à l'égard du Peuple.

Les Prêtres, & les Femmes, n'y sont pas inutiles. Les Prêtres consolent les malades & administrent les Sacremens. Les Femmes sont occupées à faire des charpies, les bandes pour les blessés, à la construction des choses qu'il faut coudre, au blanchissage du linge du Soldat & de l'Officier, & à la cuisson de son potage. Utilité des Prêtres & des Femmes dans une Place.

Tout doit servir à la défense de la Place.

Un Gouverneur, par la sagesse de ses dispositions, ne laisse personne dans sa Place, qui soit inutile, & qui ne concoure à l'ordre, & à la défense de la Place.

Ce qu'il faut faire dans une Place purement de guerre.

Pour la défense des Places de guerre, le dispositif est tout différent. Comme un Gouverneur n'y est pas soulagé par un Peuple nombreux, il a aussi moins d'attention à prendre contre l'incendie des édifices. Il lui suffit de conserver ses magazins de munitions de guerre, de vivres, de médicamens, & quelque lieux sûrs pour son Hôpital. Dans les Places où il y a beaucoup de Peuple, on l'occupe, cela soulage la Garnison, la fatigue moins, & donne plus d'hommes pour la garde des attaques. Mais dans une Place purement de guerre, la Garnison, dans le commencement du Siège est partagée en trois, pour la défense aux attaques, pour le travail, & pour le repos. Comme la fatigue augmente à mesure que les hommes se perdent par la mort, les maladies, & les blessures, & parce que la Place devient plus pressée par l'Ennemi, le prémier partage de la Garnison se trouve souvent réduit en deux.

Manière de monter les Gardes dans les Places.

Quant à la manière de monter les Gardes, il y a bien des choses à observer. Les principales sont de les monter par leur parade en lieu commode, pour la distribution des postes, de les faire marcher autant qu'il se peut, avec sûreté & secret, d'en changer quelquefois les heures, selon que cela paroît nécessaire; que nul Soldat descendant la Garde, ne quitte son poste, ni sa place, qu'en le cédant au Soldat montant, & que nulle heure ne soit prise pour monter la Garde, qui puisse être voisine de celle

celle où l'on peut prévoir que l'Ennemi va entreprendre une action, rien n'étant si dangereux que ce moment pour relever une Garde, par l'impossibilité qui se trouve à conserver dans ce tems-là, l'ordre que l'on s'est prescrit pour soutenir une attaque, à laquelle on juge que l'Ennemi se prépare.

Le retour de la Garde descendante se fait aussi avec ordre & sans confusion, afin que si par hazard l'Ennemi prenoit son tems pour attaquer, dans le moment que la Garde viendroit d'être relevée, la Garde descendante fût en état de marcher sans confusion au poste attaqué pour le soutenir, ou le reprendre, s'il avoit été abandonné, avant que l'Ennemi pût s'y être établi, & donner par-là le tems à la Garde, qui auroit été forcée, de revenir à son poste.

La Garde des Ouvrages extérieurs ou du Corps de la Place, destinée à protéger la Garde qui est dans le Chemin-couvert, est relevée un peu de tems avant celle du Chemin-couvert, parce qu'elle doit être en état de la protéger par son feu, contre cet inconvénient du désordre qui peut arriver dans le moment qu'elle relève.

Serment que prête un Gouverneur chargé de la défense d'une Place.

Le Serment que prête en France un homme nouvellement pourvu d'un Gouvernement, porte en termes exprès, *qu'il ne rendra pas la Place qui lui a été confiée, à l'Ennemi par qui elle sera attaquée, qu'après avoir soutenu au moins trois assauts au Corps de la Place.* Ce formulaire est ancien, & avant qu'il fût en usage d'attaquer une Place avec une Artillerie aussi nombreuse que celle que l'on porte à présent devant les Places qu'on assiège. Mais il doit au moins s'entendre,

qu'un Gouverneur fera tout de ſon mieux pour défendre la Place, qu'il employera avec ſageſſe & capacité tous les moyens qui lui auront été adminiſtrés par le Prince pour une bonne défenſe, & qu'il ne demandera à capituler, que lorſqu'il lui ſera devenu abſolument impoſſible de garder plus longtems ſa Place, ſans expoſer ſa Garniſon à être emportée de vive force.

Il faut tenir les Dehors de la Place libres & découverts, juſqu'à la portée du Canon.

Il eſt aſſez ordinaire en tems de paix de voir les habitans empiéter ſur le terrein des Fortifications d'une Place, & changer en lieux de plaiſir & de commodité des endroits qui ne doivent ſervir qu'à leur défenſe. Cette liberté eſt dangereuſe: car enfin une paix n'eſt pas durable, & ſouvent le moindre différend la trouble & la bannit en un jour. C'eſt alors que l'Ennemi profite de ces abus, & qu'à couvert des maiſons, des jardins, & des arbres, qui entourent la Place, il fait ſouvent plus de progrès en vingt-quatre heures, qu'il n'en feroit en pluſieurs jours, ſi le Gouverneur avoit été moins indulgent pour ces ſortes de licences. Si lui, ou quelque autre, avoit eu de certaines complaiſances au préjudice de la Place, il ne doit pas tarder d'y mettre ordre, en tenant tous les dehors libres & découverts juſqu'à la portée du canon.

Pourquoi il ne faut pas canoner l'Ennemi à ſon approche de la Place.

C'eſt une mauvaiſe maxime de canoner l'Ennemi à ſon approche. On le tire de l'incertitude où il eſt ſur l'eſpace du terrein qu'il veut choiſir pour la commodité & la ſûreté de ſon Camp, & il évite de ſe placer où il y a le plus à craindre. Il profite d'autant mieux de l'avis qu'on lui donne, qu'il ne tombe jamais dans l'inconvénient de camper ou trop loin ou trop près de la

Place.

Place. Si l'Assiégeant y gagne beaucoup, l'assiégé n'y perd pas moins. Dans le prémier cas, il se prive de l'avantage qu'il auroit de faire recommencer ailleurs les lignes de circonvallation. Dans l'autre, il se frustre des secours qu'il auroit pu espérer par la grande étendue des lignes difficiles à garder.

Empêcher la désertion lorsque l'Ennemi approche.

Lorsqu'on vient reconnoître la Place & les endroits convenables aux attaques, le Gouverneur doit avoir grand soin qu'aucun Soldat de la Garnison ne déserte ou ne soit fait prisonnier, afin d'empêcher que le secret de certaines choses ne passe à l'Ennemi.

Comment le Gouverneur doit régler ses Détachemens.

Le Gouverneur doit régler ses Détachemens selon la foiblesse ou la force de ceux qu'il verra paroître. S'ils sont peu considérables, il doit leur en opposer de plus forts, qui les arrêtent par le feu du mousquet; mais s'ils étoient bien nombreux, il doit tâcher de les attirer par quelques petites Troupes, & de les accabler par tout le feu de la Place. Dans ces sortes d'occasions il doit sur-tout avoir l'œil sur les personnes particulières, parce qu'ordinairement ce sont ou des Généraux ou des Ingénieurs, dont il est bien plus avantageux de se défaire, que de ceux auxquels ils commandent.

Ce qu'il doit faire du côté où l'Ennemi ouvre la Tranchée.

Du côté où l'Ennemi aura ouvert la tranchée, le Gouverneur doit s'empresser de faire travailler à des Fougades sous le Glacis, à moins qu'il ne fût contreminé. Il doit aussi donner ordre de construire dans les places-d'armes des Angles saillans & rentrans de la Contrescarpe, de petits ouvrages en forme de contre-gardes, & dont

les Parapets seront à peu-près au niveau de celui du Chemin-couvert. Ces Parapets pourvus également de fourneaux, doivent avoir une rangée de palissades élevées d'un pied & demi au-dessus de leur sommet, & plantées vis-à-vis, à la distance de deux pieds.

Ne rien entreprendre d'essentiel sans être au fait du vrai lieu de l'attaque.

Un Gouverneur ne doit rien entreprendre d'essentiel contre l'Ennemi, que l'ouverture de la tranchée ne l'ait mis au fait du vrai lieu de l'attaque. Il n'est pas toujours sûr de s'en rapporter absolument à cet indice. L'attaque peut être fausse, & méditée exprès pour s'emparer de quelques dehors, par le moyen d'un fossé ou d'un rideau, que l'inadvertence ou la hâte n'auroient pas permis de combler ou d'applanir.

Nécessité de déloger l'Ennemi d'un poste voisin de la Place.

Quand pareille chose arrive, on doit fort blâmer un Gouverneur qui néglige de déloger l'Ennemi d'un poste si voisin de la Place; mais on doit louer beaucoup celui qui à tout prix tâche de le reprendre, d'en détruire les logemens, & d'ôter à l'avenir tout moyen d'y en faire de nouveaux. Ces sortes de remèdes sont difficiles, & rien n'est plus pénible que de réparer ou de construire des fortifications aux yeux de l'Ennemi. Mais cette difficulté ne va point à l'impossible. On en a des exemples, & celui du siège de Lérida en 1647 prouve bien que la volonté & le courage surmontent des obstacles qui nous paroissent quelquefois invincibles. On y a vu le Gouverneur bâtir entre l'enceinte de la Place & l'ouverture de la tranchée, une muraille à l'épreuve du canon.

Il ne faut

Quelque certain que l'on puisse être du lieu

lieu de l'attaque, un Gouverneur doit ſe garder de faire aucune ſortie dans le deſſein d'empêcher les travaux. Les Troupes auroient trop de chemin à faire, & courroient riſque d'être coupées par la Cavalerie ennemie. Tout ce qui lui convient le mieux, du-moins auſſi longtems que l'Ennemi ſe trouve dans l'éloignement, c'eſt de faire jouer le canon du coté où l'on entend du bruit, & de jetter des bales à feu ſur le terrein de la Tranchée, afin de découvrir les Travailleurs, de les incommoder, & de les empêcher d'avancer leur beſogne.

pas faire de ſorties quand les Troupes peuvent être coupées.

Si le Gouverneur s'apperçoit que l'Ennemi raſſemble des Troupes, & faſſe des amas de matériaux en quelque endroit, il doit ordonner de faire grand feu de tous les côtés qui le découvrent, & faire travailler nuit & jour aux contre-mines de la Demi-lune & des Baſtions du front attaqué, de même qu'aux retranchemens. Il faut auſſi faire dégorger des embraſures, tant au corps de la Place, que dans les ouvrages extérieurs, pour oppoſer à l'Ennemi un plus grand nombre d'artillerie, qu'il n'en peut mettre en batterie.

Ce qu'il faut faire quand l'Ennemi raſſemble des Troupes & des matériaux.

Ordinairement dans les combats de Troupes contre Troupes, l'avantage eſt preſque toujours du côté de celui qui tire le dernier, mais il n'en eſt pas même dans un ſiége. L'artillerie qui eſt d'abord ſupérieure, l'emporte toujours, & tel eſt le ſort ordinaire de l'Aſſiégé, qu'il ſuccombe au feu de l'aſſiégeant, dont l'artillerie eſt communément plus nombreuſe & mieux ſervie.

L'Aſſiégé ſuccombe ordinairement au feu de l'Aſſiégeant.

Un Gouverneur ne doit jamais oppoſer canons

Pourquoi

Les Assiégés ne doivent pas opposer canons à canons.

canons à canons, à moins que ce ne soit pour rompre quelques batteries plus foibles que les siennes, ou pour ruiner quelques logemens qui pourroient lui être préjudiciables dans la suite. Il doit économiser la poudre autant qu'il lui est possible. Elle lui est extrêmement utile dans ses petits fourneaux, où ce qu'il prodigueroit inutilement en d'autres occasions, feroit de merveilleux effets à son tems.

Ce qu'il faut opposer aux prémiers travaux des Assiégeans.

Par le travail de la prémière nuit un Gouverneur doit juger de celui de la seconde, & jusqu'à quelle distance des angles les plus avancés du Chemin-couvert de la Place l'Ennemi pourra pousser son attaque. S'il s'apperçoit que la tête de la tranchée puisse atteindre le pied du glacis, ou parvenir jusqu'à la portée du pistolet des dehors, il doit s'avancer de son côté par une ligne de contre-approche.

Conduite du Gouverneur à l'égard des Officiers, &c.

Il y a d'autres règles particulières pour la défense d'une Place, qui regardent un Gouverneur, ce sont celles de traiter avec beaucoup de douceur, non-seulement les Officiers-Majors & particuliers, mais même le Soldat & le Peuple; de recevoir gracieusement tous les avis qu'on lui donne, & toutes les propositions qu'on lui fait; quand il y trouve du bon d'en louer les auteurs en public, afin de donner par cette conduite de l'émulation, & du desir de penser aux autres; quand il ne les trouve pas raisonnables, d'en dire en particulier les raisons à ceux qui les ont proposées sans les rebuter, au contraire les exhorter à proposer de nouveau les autres choses qu'ils croiront utiles au Service, parce que cela les rendra plus appliqués à penser, & plus portés

portés à proposer des choses qui seront trouvées bonnes.

M. le Marquis de Feuquieres est d'avis qu'un Gouverneur ait un Journal public du siège, à la tête duquel soit son dispositif pour l'ordre de la défense, en ce qui regarde le service des Troupes, & celui qu'on veut tirer des Habitans; qu'il y fasse écrire tous les jours l'état de la Place, tant du dedans que du dehors, après l'avoir reconnu par lui-même, & s'en être fait rendre compte par ceux qu'il aura préposés pour veiller aux différentes choses qui leur auront été commises. Cela se doit faire en présence de ceux qu'il aura jugés capables de l'assister de leurs conseils. Ensuite il faut qu'il délibère sur ce qu'il est à propos de faire, que ses délibérations prises soient signées de ceux qui auront été appellés au Conseil; que les autres particuliers qui auront proposé des choses à faire, & qui ont été jugées bonnes, soient nommés sur le Journal pour leur faire honneur; que tous les jours ce Journal soit signé, non-seulement de ceux qui auront été appellés, mais encore de ceux que le Gouverneur aura chargés de quelque soin particulier, afin que journellement l'état de la Place soit connu de ceux de qui il doit l'être.

Journal public d'un Siège, & ce qu'il doit contenir.

Un Gouverneur, connoissant l'état du trésor du Prince dans la Place, se règle pour les distributions manuelles, & récompense ceux qui ont travaillé, ou fait quelque action distinguée, suivant les fonds. L'intérêt particulier ne le doit jamais conduire, il le doit sacrifier pour la défense de la Place, & la gloire de son Maître. Aussi au défaut des fonds du Prince, un bon Gouver-

Les récompenses ne doivent pas être épargnées.

ver-

verneur emploie les siens, & même ceux des particuliers sur son crédit. S'il en a le pouvoir du Prince il récompense sur le champ par l'élévation aux Charges vacantes, ceux qu'il aura vus mériter d'être élevés, ou qui lui sont recommandés par les Commandans des Corps. Un Gouverneur se fait aimer par les honnêtes gens, & craindre par la canaille. Il a des Emissaires & gens affidés, qui lui raportent tout ce qui se passe, & qui font couler tout ce qu'il veut qu'on croye par rapport à la défense de la Place, & à ce qui se passe au dehors.

Attentions que doit avoir le Gouverneur d'une Place assiégée.

Quoiqu'il doive écouter tout le monde avec douceur, il ne doit se raporter de rien qu'à lui-même. Il faut que tous les jours il voye non-seulement ce qui regarde les vivres, les malades & les blessés, auxquels en les visitant il doit donner de grandes marques d'humanité; mais il doit encore avoir par lui-même une connoissance journalière des munitions de guerre, des autres choses nécessaires à la défense, des travaux des Ennemis, de ceux qu'il faut leur opposer, & de l'état tant des Ouvrages extérieurs que du corps de la Place.

Estimation de ce qui est nécessaire dans une Ville assiegée.

D. Peut-on faire l'estimation du nombre des Troupes & de la quantité des vivres & des munitions de guerre nécessaires pour une Ville assiegée?

R. Si toutes les Places étoient uniformes, il n'y auroit qu'à trouver au juste le besoin de l'une pour connoître celui des autres; mais comme elles diffèrent, tant par leurs avenues plus ou moins faciles, que par le nombre de leurs Ouvrages, on ne peut se restraindre qu'à une supputation particulière

lière susceptible de degrés de diminution & d'augmentation. Supposons qu'un Siège puisse durer environ 40 jours.

Nombre des Troupes.

Dans cette supposition, une Place fortifiée de six Bastions demande 3600 hommes d'Infanterie, à 600 pour la défense de chaque Bastion, & 3600 Cavaliers ou Dragons, qui valent encore mieux. Il faut aussi compter sur 5 à 600 Hommes pour chaque Demi-lune, & à proportion pour les autres Ouvrages.

Canons & Mortiers.

On donne 8 Canons pour chaque Bastion, les uns de 24, les autres de 16, d'autres de 12 livres de bales, &c. On évalue le nombre des Mortiers à raison de 2 pour chaque Bastion : il faut aussi plusieurs Pierriers, Arquebuses à croc, Carabines rayées, &c.

Division de la Garnison.

On divise la Garnison en 3 parties égales, dont l'une est de garde, l'autre de bivouac, & la troisième se repose. Le jour on tire entre des paniers & sacs à terre ou gabions, que l'on pose sur la partie supérieure du Parapet.

Poudre.

Il faut dans la Place environ 280000 livres de poudre, tant pour le service des Batteries que du reste de l'Artillerie, il doit en rester 12000 livres au tems de la Capitulation. On compte le double de plomb; environ 50000 tonnes de meches, dont chacune en contient 300.

Pain & Viande.

Comme on règle chaque Soldat sur le pied d'une ration de Pain par jour, pesant une livre ½ poids de marc, & qu'un sac de farine pesant 200 livres fournit 180 rations, il faut 162360 rations, qui font 902 sacs de farine. Et, comme il en faut aussi pour les gens qui sont à la suite des Troupes, on

on peut avoir 2000 facs de farine dans une Ville, dont la Garnifon ne feroit que de 3960 hommes. On donne une demi-livre de Viande par jour à chaque Soldat.

Défenfe qu'on oppofe aux travaux des Affiégeans.

D. Quelle forte de défenfe faut-il oppofer aux travaux des Affiégeans ?

Ajouter les Mines aux Sorties.

R. On ajoute les Mines aux Sorties pour retarder le logement des Affiégeans fur le Glacis. Il faut en faire le plus grand ufage qu'il eft poffible pour faire fauter l'Ennemi autant de fois que le terrein peut le permettre. On les pouffe, pour cet effet, dans la campagne le plus loin que l'on peut.

Faire jouer les Fourneaux, quand on a abandonné le Chemin-couvert.

Si l'on ne peut réfifter aux attaques de l'Ennemi, on lui abandonne le Chemin-couvert, & l'on fe retire dans les Places d'armes, d'où on lui découvre le flanc pendant qu'il travaille à fon logement; & aprés qu'il y a travaillé quelque tems, on fait jouer les Fourneaux & tout le feu de la Place. On tombe enfuite brufquement fur lui des Places d'armes, afin de lui faire abandonner le Chemin-couvert.

Si l'Ennemi veut paffer le Foffé.

Lorfque l'Ennemi fe difpofe à paffer le Foffé, on fe fert encore des Mines très avantageufement; &, quand elles ont produit leur effet, on fait agir tout le feu de la Place, auquel il fe trouve expofé à découvert par le dérangement de fes travaux.

Comment on empêche la defcente fouterraine du Foffé.

Pour empêcher la defcente fouterraine du Foffé, on place le long de la Contrefcarpe de petits Détachemens de 6 à 8 hommes, d'efpace en efpace, qui font une décharge dans la Galerie, au moment que l'Affiégeant la perce. Si le Foffé eft plein d'eau, on fe fert de petits Bateaux pour le même effet.

L'En-

L'Ennemi ſe diſpoſe-t-il à l'aſſaut de la Demi-lune, on peut l'arrêter en jettant ſur la breche beaucoup d'artifice, & en la garniſſant de herſes à longues pointes. On munit auſſi la breche de Chauſſetrapes, de Chevaux de friſe, de Heriſſons. Les Faſcines goudronnés & les Barils foudroyans s'employent avec ſuccès.

Comment on s'oppoſe à l'Aſſaut.

La défenſe pour le paſſage du Foſſé des Baſtions eſt à peu près la même que la défenſe de celui de la Demi-lune.

Défenſe pour le paſſage du Foſſé des Baſtions.

La breche des Baſtions ſe défend comme celle de la Demi-lune. On y place quelquefois des Canons chargés à cartouche, & pointés du haut de la breche en-bas, pour battre toute la ſurface du terrein où l'Ennemi doit ſe former pour monter à l'Aſſaut.

Pour la breche des Baſtions.

Mais il faut avouer qu'avec tous les ſecrets de l'Art, & tous les avantages de la Nature, on ne peut ſouvent guère s'empêcher de capituler, ſur-tout ſi l'on veut conſerver le reſte de la Garniſon, & ne pas voir la Ville expoſée au pillage. Aujourdhui il n'y a point de Place qui ne ſoit ſujette à tomber au pouvoir d'un Ennemi qui joint la force à la ruſe & à la réſolution. Tout ce qu'on peut enſeigner, ne renferme que des moyens de défenſe, qui abſolument ne délivrent point une Place, mais qui peuvent fort contribuer à rendre un Siège long & pénible, & peut-être à le faire lever par d'heureux hazards.

Il n'y a plus de Place imprénable. Néceſſité de capituler.

L'attaque & la defenſe des Citadelles ſe fait ſur les mêmes principes, & de la même manière que celle des Villes.

Attaque & défenſe des Citadelles.

CHA-

CHAPITRE III.

De l'Artillerie, des Munitions, des Vivres, des Magazins, & des Arcénaux.

Artillerie. *D.* QU'entendez-vous par le mot d'Artillerie?

R. J'entens la poudre, le canon, les bombes, les pétards, & toutes les autres armes à feu; on y joint tous les outils & instrumens nécessaires à la guerre.

Officiers Généraux. *D.* Comment nomme-t-on celui qui commande l'Artillerie.

R. On le nomme Grand-Maître, les autres Officiers sont des Lieutenans-Généraux, des Commissaires Provinciaux, & des Commissaires du grand & petit semestre. Les prémiers ont huit cens livres d'appointemens, & les autres n'en ont que quatre.

Troupes pour l'Artillerie. *D.* Quelles sont les Troupes qui sont employées pour le service de l'Artillerie?

R. Ce sont les Régimens des Fuzeliers, appellé le Royal Artillerie, dont quatre sont composés de Charpentiers, de Charrons, de Menuisiers, de Maréchaux, de Serruriers, de Taillandiers, de Mineurs, & six autres de Canoniers.

D. Combien ce Régiment a-t-il de Bataillons?

R. Il en a plusieurs, qui sont distribués sur la frontière pour être employés à l'attaque ou à la défense des Places.

D. Nom-

D. Nommez-moi les autres Troupes.

R. Ce sont le Régiment des Bombardiers, & une Compagnie de Mineurs.

D. L'artillerie ne fait-elle pas un Corps à part?

L'Artillerie fait un Corps à part.

R. Oui, & le Grand-Maître & les Lieutenans-Généraux ne reçoivent l'ordre que du Roi ou du Général, & le délivrent dans leur parc.

D. Quand une Ville est prise, à qui appartient la fonte?

R. Au Grand-Maître, qui fait faire inventaire de tout ce qui se trouve dans les Magazins ou Arcénaux.

D. Quelles sont les fonctions des Officiers d'Artillerie?

Fonctions des Officiers.

R. Celle du Grand-Maître, & en son absence, des Lieutenans-Généraux, est d'ordonner tous les travaux de l'Armée, tant au siège que dans la marche, de savoir les provisions & préparatifs nécessaires pour les entreprises qu'on a dessein de faire, en quel lieu les pièces doivent être placées, de quelle distance elles se doivent tirer, & quelle est la force de chaque pièce d'Artillerie. Ce sont les Lieutenans-Généraux qui ont soin de faire conduire à la tranchée toutes les armes & les outils nécessaires, & qui marquent les endroits pour placer les batteries.

D. Combien y a-t-il de Lieutenans-Généraux d'Artillerie dans une Armée?

Lieutenant-Général.

Il n'y en a qu'un en titre, les autres en font la fonction par Commission.

D. Quelle est la fonction des Commissaires?

Commissaires.

R. Les Provinciaux sont pour entrer dans tous les détails des Arcénaux & Magazins de

de Province, pour en rendre compte au Lieutenant-Général. Les autres Commissaires qui servent par semestre doivent régler tout le mouvement du Canon & de sa suite, soit en marche, soit en batterie, soit dans les Arcénaux. C'est lui qui pointe le Canon, & pendant qu'il tire, il doit être attentif à voir s'il fait son effet: c'est-pourquoi un Commissaire doit être hardi, adroit, & expérimenté.

Gardes-Magazins. *D.* A quoi servent les Gardes-Magazins d'Artillerie?

R. A tenir un Contrôle de tout ce qui est dans l'Arcénal, dont on leur confie la garde, & ils ont soin que rien ne s'y gâte, & qu'aucune personne inconnue n'entre & ne visite les Magazins & les Arcénaux.

Canoniers. *D.* Quel est le devoir des Canoniers?

R. De mettre les pièces dans l'embrazure, les charger de poudre & de boulets, les rafraîchir avec l'écouvillon trempé dans le vinaigre ou l'urine. Chaque pièce doit avoir son Canonier & son Commissaire.

Juridiction de l'Artillerie. *D.* L'Artillerie n'a-t-elle pas sa Juridiction?

R. Elle en a une qui donne ses audiences à l'Arcénal de Paris, & qui est composée d'un Bailli, d'un Lieutenant-Général, d'un Avocat du Roi, d'un Procureur du Roi, & d'un Greffier.

D. Quels sont les autres Officiers de l'Artillerie?

R. Ce sont un Controleur Général, un Trésorier Général, un Garde Général, un Commissaire Général des poudres, un Sécrétaire Général, un Maréchal Général des Logis, un Prevôt; sept à huit cens Commissaires, autant de Gardes de Magazins qu'il

qu'il y a d'Arcénaux en France, un Directeur Général des Fonderies, & un particulier dans chaque Fonderie.

D. Comment distingue-t-on les canons? Canons, leur distinction.

R. En pièces de 48, de 36, de 24, de 16, qu'on appelle Coulevrine. de 10, de 8, de 5, qu'on nomme Fauconneau, de 4, qui sont des pièces de Régiment.

D. Quelles sont les pièces dont on se sert plus communément dans un siège? Pièces ordinaires.

R. Ce sont les pièces de 24 de boulet, & de dix livres de poudre.

D. Combien de coups un canon tire-t-il par heure? Coups que tire un Canon par heure.

R. Dix coups, quand il est bien servi, & il faut le rafraîchir de trois heures en trois heures, & plus souvent, de peur qu'il ne s'évente ou qu'il ne crève.

D. De quoi se sert-on pour pointer le canon? Pointer le Canon.

R. D'un fronton de mire, que l'on pose sur le colet du canon.

D. Quelle est la matière du canon? Matière du Canon.

R. De fonte ou de fer.

D. Sur quoi sont montés les Canons? Affûts.

R. Sur des Affûts & des Rouages qui les élèvent de terre d'environ 3 pieds: les roues toutes ferrées étant en tout hautes de cinq.

D. Comment charge-t-on les Canons? Charge.

R. On y met d'ordinaire de la poudre la moitié pesant du poids du boulet, on la pousse avec le fouloir pour la bien serrer dans sa chambre, ensuite de quoi on pousse encore un bouchon de paille, de foin ou d'étoupe contre la poudre: puis ayant aussi envelopé le boulet d'un peu d'étoupe, on le pousse de même avec le fouloir; & enfin l'on y fait

entrer un autre bouchon pour tenir le boulet en état.

Comment on met le feu au Canon.

D. Comment met-on le feu au Canon?

R. Il faut que le Canonier tienne de la main droite le porte-feu bien allumé, & qu'il ait le dos tourné du coté de la volée de la pièce, & le visage du côté de son Commandant, afin qu'il soit toujours prêt à mettre le feu au Canon, & qu'aussitôt il fasse un demi tour à gauche sur le pied gauche pour se dégager du recul du Canon.

Diverses Machines de Guerre. Planche VI.

Outre le Canon, on se sert encore à la Guerre de quantité d'autres Machines, telles que sont les Pierriers les Cartouches, les Mortiers, les Bombes, les Carcasses, les Pétards, les Madriers, les Grenades, les Pots-à-feu, les Barils d'artifice, les Chevaux de frise, les Barils d'artifice, les Mousquets, les Fusils, les Sabres, les Epées, les Bayonnetes, &c (*a*).

Commissaire des Vivres.

D. Qui est-ce qui a le soin des vivres?

R. C'est le Commissaire Général des vivres, qui a sous lui plusieurs autres Commissaires.

D. Que doit-il faire?

R. Savoir le nombre d'hommes qu'il aura à nourrir, choisir le lieu propre pour faire ses Magazins & porter ses munitions quand la Campagne commencera, combien elle durera, afin de faire des provisions de blé, & d'avoir des Boulangers suffisamment.

D. De qui le Commissaire de vivres prend-il l'ordre?

R. Du Général, pour la marche des con-

(*a*) On trouvera-ci après dans le *Dictionaire militaire*, la description avec l'usage de ces Machines & de quantité d'autres.



'ATTAQUE DES PLACES
rage à Corne.
Pistolet.
Mousqueton.
Rescal.
Tambour.
Orgue
Herse
Timbale.
lerie.
Claye.
Gabion.
Hotte.
Fourniment.
enade.
Cable.
Marteau d'Armée.
Ecouvillon.
Fronteaud
Myre
Arquebuze à croc.
Mousquet.
Fusil.
Pieux enchainé.
Hallebarde.
Herisson.
Pique.
Enseigne.
val d'Artifice.
demi Pique.
Hachon
Hache à couper.
fice
Pesle.
Cacasse.
Louchet.
Pioche.
Pelle à remuer la terre.
Barils a Poudre
Epée.
Sabre.
Cordeau.
Epée.
Pelles à fer.
Piquets.
Pincette a boulets rouge
Fassine.



convois, & pour les lieux de ses provisions.

D. Par qui fait-il faire la distribution des pains de munition?

R. Par des Commis, qui sont à la conduite des Caissons, ou dans les Villes, qui tiennent des Regîtres de ce qu'ils délivrent aux Majors ou aux Aides-Majors des Régimens, suivant la revue des Commissaires.

D. Combien pèse un pain de munition?

R. Trois livres, & il sert pour deux jours.

D. De quel blé est fait le pain de munition?

R. De deux tiers de froment, & d'un tiers de seigle, dont on tire trois livres de son & quinze livres de farine, qu'on paîtrit avec dix livres d'eau.

D. Quand les Troupes marchent pour se trouver au rendez-vous, qui est-ce qui leur fournit les vivres? Etapiers.

R. Ce sont des Etapiers établis dans toutes les Villes par où les Troupes doivent passer.

D. En quoi consiste l'Etape?

R. En pain d'une livre & demie, une pinte de vin, mesure de Paris, & une livre de viande; l'Etape du Cavalier est plus forte que celle du Fantassin.

D. Combien les Officiers ont-ils de places?

R. Le Capitaine en a six; le Lieutenant quatre; le Sous-Lieutenant ou l'Enseigne, trois; les Sergens deux.

D. Qu'est-ce qu'un Convoi? Convoi.

R. C'est un secours consistant en troupes, en argent, & en munitions de guerre

& de bouche, qu'on jette dans une place ou dans un camp.

D. Combien y a-t-il de ſortes de Magazins ?

R. De deux ſortes : des Magazins de vivres, & des Magazins d'Artillerie.

Magazins de Vivres.

D. Où doit-on conſtruire les prémiers ?

R. Ils doivent être conſtruits proche des remparts, dans des lieux bas, & à quelque diſtance les uns des autres. Ils doivent avoir pluſieurs étages, afin que les diverſes eſpèces de grains ſoient ſéparées les unes des autres ; & avoir l'entrée & la ſortie libre, pour recevoir les grains, les envoyer aux moulins, & les diſtribuer pour en faire du pain.

Magazins d'Artillerie.

D. Où doivent être placés les Magazins d'Artillerie ?

R. Ils doivent être dans des lieux plus ſecs, & plus reſſerrés, particulierement la chambre où l'on doit mettre les barriques de poudre. Car la poudre ne doit pas être répandue en terre, comme le blé, non ſeulement parce qu'elle s'amolliroit, mais parce que tout ſon nitre s'évaporeroit & qu'elle perdroit toute ſa force.

D. En la puiſſance de qui doivent être les Magazins d'Artillerie ?

R. En la puiſſance du Gouverneur d'une Place, plutôt qu'en celle des habitans ; il doit y avoir quantité de ſalles avec pluſieurs rateliers, pour y ſuſpendre les Corſelets, Cuiraſſes, Halebardes, &c. car pour les Mouſquets, Carabines, Fuzils & Piſtolets, ils ſe rangent les uns ſur les autres.

Ordre des Arcénaux.

D. Comment doivent être diſpoſées ces Salles ?

R. Les

R. Les Salles où on met les cordages, mêches, toiles cirées, cuivre, étain, plomb, & tous les autres utenciles qui servent pour l'attaque & pour la défense des places, doivent être entre les Salles des armes & celles des feux d'artifice, où l'on renferme les bombes, grenades, pétards, & toute composition pour le feu.

D. Où place-t-on les boulets?

R. Les balles à canon seront bien dans les cours, toutes celles de même calibre ensemble, séparées les unes des autres par de petites murailles, sur lesquelles on peut écrire le nom du calibre pour éviter la confusion.

D. Que doivent outre cela contenir les Arcénaux?

Leur usage.

R. Quand les lieux sont grands & commodes pour fournir les eaux néceſsaires pour nétoyer le salpêtre, on y fait les poudres; mais leur principal usage est d'y fondre l'Artillerie, & d'y forger toute la ferrure, aussi bien que d'y faire les Affûts. L'Arcénal est aussi pour l'ordinaire la demeure des principaux Officiers d'Artillerie.

CHAPITRE IV.

Des différentes sortes de Mines, de la quantité de Poudre qu'on doit y employer, de la manière de les charger, & des cas où l'on doit s'en servir. Avec une description de celles des Turcs.

Ce que c'est qu'une Mine.

D. QU'est-ce qu'une Mine?

R. La Mine, telle qu'on la pratique aujourdhui (*a*), est un espace souterrain rempli de barriques & de sacs de poudre en quantité suffisante pour enlever & détruire ce qui est au-dessus. Par exemple, miner une Tour, n'est autre chose que creuser sous une Tour & y pratiquer une Chambre pour contenir la poudre nécessaire pour faire sauter la Tour.

Chambre ou Fourneau de la Mine. Planches VII & VIII.

D. Qu'est-ce que la Chambre ou le Fourneau de la Mine?

R. C'est un espace souterrain, où l'on met la Poudre pour charger la Mine. Voyes les *Planches* VII & VIII, *Fig.* 1, 2, 3, *b*.

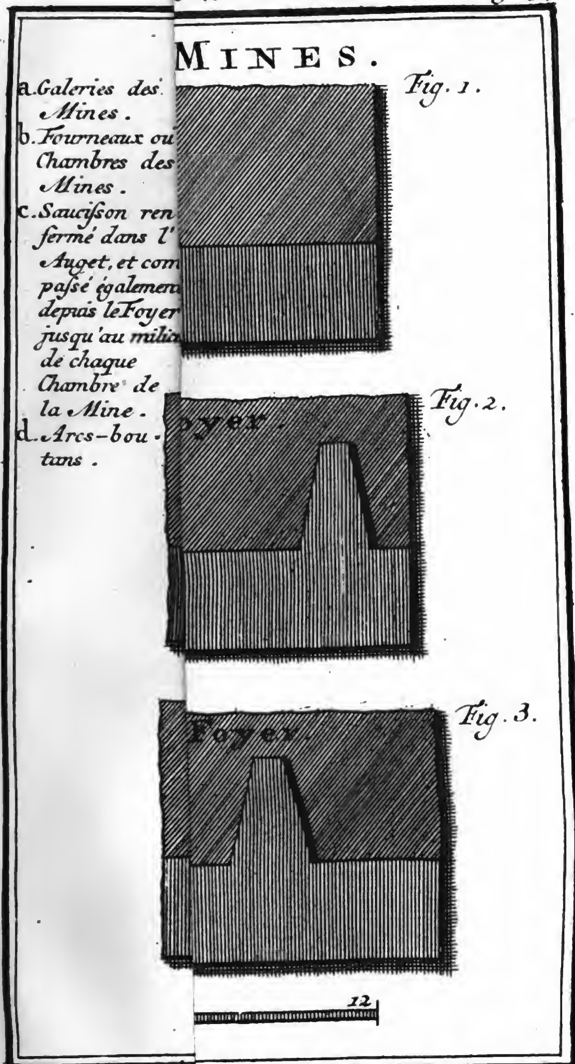
La Galerie.

D. Qu'appellez-vous Galerie?

R. On donne ce nom au chemin qui conduit à la Chambre, *Planches* VII & VIII. *Fig.* 1, 2, 3, *a*.

D. Qu'est-

(*a*) Nous avons parlé dans le Tome VI, pag. 554, 555, de l'ancienne manière de faire les Mines avant l'invention de la Poudre à canon. On y voit aussi en quel tems on a commencé à charger les Mines avec de la Poudre, & à qui l'on est redevable de cette invention.


MINES.
a. Galeries des Mines.
b. Fourneaux ou Chambres des Mines.
c. Saucisson renfermé dans l'Auget, et compassé également depuis le Foyer jusqu'au milieu de chaque Chambre de la Mine.
d. Arcs-boutans.
Fig. 1.
Fig. 2.
Foyer.
Fig. 3.
Foyer.
12



D. Qu'eſt-ce que le Sauciſſon?

R. C'eſt un long Sac de cuir rempli de Poudre, qui va depuis l'intérieur de la Chambre de la Mine, juſqu'à l'ouverture de la Galerie, & par le moyen duquel le feu ſe communique à la Mine. Le diamètre de ce Sauciſſon eſt d'environ un pouce & demi. Pour que ce Sac rempli de Poudre ne contracte aucune humidité, on le renferme dans une eſpèce de petit Canal quarré, fait avec des planches longues & étroites; ce Canal s'appelle Auget. Voyez les mêmes *Planches* & les mêmes *Fig. c.*

Le Sauciſſon & l'Auget.

D. Que faut-il obſerver pour opérer ſûrement?

Manière d'opérer ſûrement.

R. Il faut ſavoir la quantité de Poudre néceſſaire pour enlever un pied cube de terre, & connoître le ſolide de terre qu'une certaine quantité de Poudre à fait ſauter dans une Mine.

Ce ſolide de terre, chaſſé par la Mine, ſe nomme l'Excavation de la Mine, & l'eſpèce de creux qu'il laiſſe dans l'endroit où il a été enlevé, s'appelle l'Entonnoir de la Mine.

Excavation & Entonnoir de la Mine.

D. Combien diſtingue-t-on d'eſpèces de terreins que la Mine doit enlever?

Terreins que la Mine doit enlever.

R. On en diſtingue de quatre eſpèces; 1. la Terre remuée, ou le Sable maigre; 2. le Sable fort, ou le Tuf; 3. l'Argile, ou Terre à Potier, dont on fait la brique; 4. la vieille & la nouvelle Maçonnerie.

D. Quelle eſt la péſanteur de ces différens terreins?

Et leur péſanteur.

R. Le pied cube de Sable maigre péſe 95 livres; celui de Tuf, 124; celui d'Argile, 135. A l'égard de celui de la Maçonnerie, on ne peut guère le fixer, parce

qu'il dépend de la nature des pierres qui y ſont employées.

Quantité de Poudre dont il faut charger une Mine.

D. Quelle quantité de Poudre doit-on employer pour charger une Mine?

R. Mr. de Vauban a trouvé, après bien des expériences réïtérées, que, pour enlever une maſſe de terre d'une toiſe cube, ou de 216 pieds cubes, il falloit:

Pour le Sable maigre	9 ou 10 liv. de Poudre.
Pour le Tuf . .	11 ou 12.
Pour l'Argile . .	15 ou 16.
Pour la nouvelle Maçonnerie .	18 ou 20.
Pour la vieille Maçonnerie . .	25 ou 30.

Table pour la charge des Mines.

Mr. de Vallière, Lieutenant Général des Armées de France, & Directeur des Ecoles d'Artillerie, ayant trouvé que l'Excavation de la Mine étoit un Paraboloïde, a calculé en conſéquence une Table fort exacte pour la charge qu'il convient de donner aux Mines dans un Terrein ordinaire, à proportion de leur ligne de moindre réſiſtance, c'eſt-à-dire, de la quantité de Terrein qu'elles ont à enlever.

Longueur

Longueur des lignes de moindre résistance.	Quantité de Poudre dont les Mines doivent être chargées.		Longueur des lignes de moindre résistance.	Quantité de Poudre dont les Mines doivent être chargées.	
Pieds.	Livres.	Onces.	Pieds.	Livres.	Onces.
1	0	2	21	868	3
2	0	12	22	998	4
3	2	8	23	1140	10
4	6	0	24	1296	0
5	11	11	25	1558	9
6	20	4	26	1647	12
7	32	2	27	1815	4
8	48	0	28	2058	0
9	68	5	29	2986	7
10	93	12	30	2530	4
11	124	12	31	2792	4
12	162	0	32	3072	0
13	205	15	33	3369	1
14	257	4	34	3680	12
15	316	4	35	4019	8
16	324	0	36	4374	0
17	460	9	37	4748	11
18	546	12	38	5144	4
19	643	0	39	5561	2
20	750	0	40	6000	0

Inconvéniens d'une Mine dont la charge est ou trop forte, ou trop foible.

D. Quels inconvéniens y a-t-il à craindre si la charge de la Mine est ou trop forte, ou trop foible?

R. Si l'on charge trop la Mine, outre que c'est de la Poudre employée inutilement, il arrive encore qu'il ne se fait qu'un trou dont le diamètre n'est pas plus grand

que la Chambre; si la charge est trop foible, les terres n'en sont tout au plus qu'un peu ébranlées; mais si elle est telle qu'elle doit être, elle fait tout l'effet qu'on en doit attendre.

Précautions nécessaires.

Il est d'une importance extrême d'égaler les feux, pour les pouvoir donner justes dans plusieurs Chambres à la fois. On doit non seulement bien prendre garde de tenir la Saucisse séchement, & de ne pas la trop presser dans les Augets; il faut encore la bien compasser, ensorte qu'il n'y en ait pas un demi-pouce de long à l'un des bras de la Mine plus qu'à l'autre. Dans celles où il y a plusieurs Fourneaux, comme les Galeries doivent être de différente longueur, il faut faire la Saucisse de droite à gauche dans la Galerie, en forme de Zigue-zague, comme cela est représenté aux *Planches* VII & VIII, & sur-tout bien passer le Foyer, qui est le lieu choisi pour donner force à la Mine.

D. N'y a-t-il pas différentes sortes de Mines?

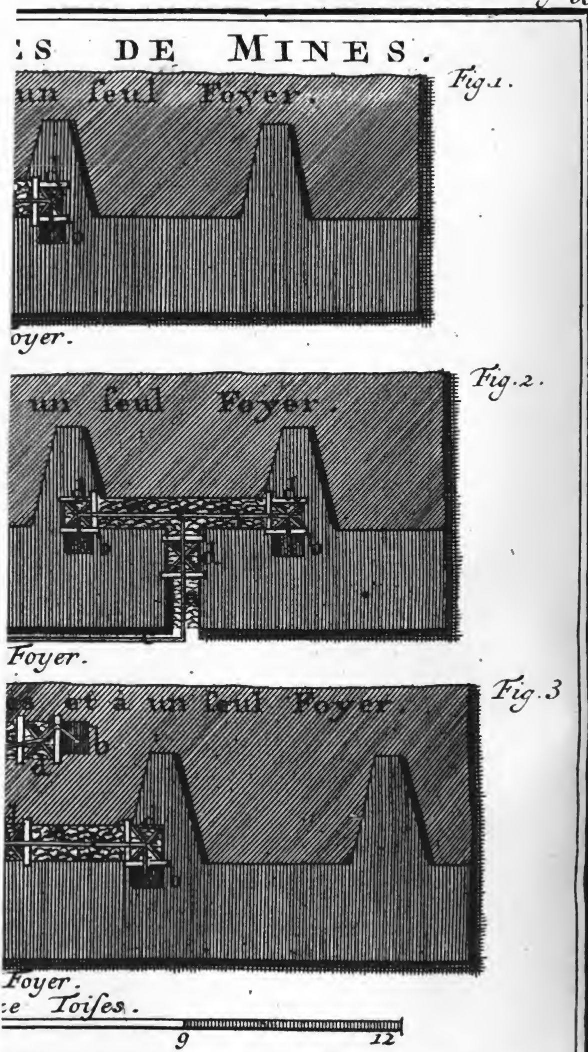
R. Il y a des Mines simples ou directes, des Mines doubles ou faites en T, des Mines triples ou tréflées, des Mines quadruplées, &c.

Mine simple ou directe. Planche VII, Fig. 1.

La Mine simple est celle qui n'a qu'une Chambre ou un simple Fourneau. Cette Mine établit sa Chambre, pour l'ordinaire, à la racine des Contreforts, quand il y en a, & employe plus de poudre à proportion que les autres.

Mine double. Planche VIII, Fig. 1.

La Mine double, ou faite en T, est celle qui a deux Chambres ou Fourneaux. Cette Mine, après avoir percé l'épaisseur du revêtement, se sépare en deux rameaux, qui s'étendent par derrière le revêtement, &


S DE MINES.
Fig. 1.
un seul Foyer.
oyer.
Fig. 2.
un seul Foyer.
Foyer.
Fig. 3
s et à un seul Foyer.
Foyer.
e Toises.
9
12

& vont chercher la racine des deux Contreforts voisins, dans la solidité desquels on chambre.

La Mine triple ou tréflée est celle qui a trois Chambres ou Fourneaux. Le troisième Fourneau est poussé dans les terres, & va chercher le derrière des Contreforts. Cette Mine procure un grand éboulement de terre, & une profonde excavation, quand elle réussit bien. Les Fourneaux doivent être faits en égale distance les uns des autres, quand on le peut; mais les Portefeux doivent être nécessairement égaux avec une grande justesse, autrement il y auroit danger que le Portefeu de quelqu'un des Fourneaux ne s'étouffât, comme il arrive souvent. On charge ordinairement de cinquante livres de Poudre le Fourneau du milieu plus que les deux autres.

Mine triple ou tréflée. Planche VIII, Fig. 2.

La Mine quadruplée est celle qui a quatre Chambres ou Fourneaux. Les différens plans qu'on en donne dans la *Planche* VII, *Fig.* 3, & dans la *Planche* VIII, *Fig.* 2 & 3, peuvent servir à seconder l'idée de ceux qui en veulent faire. Mais les Mines dont on se sert communément, sont les Mines simples, les doubles, & les triples.

Mine quadruplée. Planche VII, Fig. 3. Planche VIII, Fig. 2, 3.

Les petites Mines, que l'on fait dans l'attaque des Places, & dont le Fourneau n'est enfoncé dans les terres que depuis 5 jusqu'à 12 pieds, se nomment *Fougasses*, & se font ordinairement sous les Angles saillans du Glacis. Leurs Galeries s'appellent *Rameaux*.

Petites Mines nommées Fougasses.

Toutes sortes de figures ne conviennent pas également aux Fourneaux, les rondes & les quarrées sont préférables à toute autre. On en doit exactement applanir le

Figure des Chambres ou Fourneaux.

fond, en rehaußer un peu la voûte, & les mettre dans un état de propreté.

Quelles doivent être les Galeries.

Les Galeries des Fourneaux veulent être brisées en deux ou trois endroits, c'est-à-dire, qu'il faut leur faire des coudes en forme quarrée; car si on les poussoit en ligne droite, on s'ôteroit le moyen de les boucher commodément. Leur fermeture n'est pas une chose qui puisse paroître indifférente; au contraire, elle est si essentielle que, pour la rendre solide, on ne peut négliger d'y faire des feuillures de quatre ou cinq pouces de large, sur autant de profondeur.

Disposition des Chambres.

Ces Galeries ne doivent pas être au même niveau des Chambres. Celles-ci auront toujours un pied, ou un pied & demi d'enfoncement de plus, à moins que le fond du terrein ne fût de nature à ne le pas permettre. Une précaution essentielle dans leur disposition, est de ne jamais les pratiquer qu'assez loin de l'eau, de peur que la Poudre ne souffrît un excès d'humidité.

Deux manières dont on chargeoit autrefois les Mines, mais qu'on a abrogées.

C'étoit autrefois la coutume de charger les Mines en plaçant dans la Chambre une certaine quantité de Tonneaux, dont on enlevoit les chapes, & dont on rompoit quelques douves, pour y mettre de la Poudre entre-deux. Mais, comme cette manière étoit fort incommode, & ne donnoit pas assez de facilité au prompt embrasement des Poudres, si nécessaire cependant pour faire produire à la Mine un grand effet, on s'avisa de charger avec des sacs pleins de Poudre, que le Mineur fendoit avec un couteau pour les ouvrir, jettant en même tems de la Poudre entre-deux.

Troisième méthode qui est

Quoique cette dernière méthode fût moins incommode, & valût beaucoup mieux que la

la prémière, on en a cependant imaginé une troisième, qui doit sans doute lui être préférée par l'union plus serrée des Poudres qu'elle produit, ce qui les met en état de faire un plus grand effet. On met dans le bas de la Chambre un plancher de Madriers, sur lesquels on jette un lit d'un pouce d'épais, qu'on couvre de sacs à terre vuides, de peur que les Poudres ne prennent l'humidité. On jette sur ces sacs la Poudre destinée à la charge, dont on ne fait qu'un seul tas, &, pour empêcher qu'elle ne touche aux côtés de la Chambre, on les garnit tout autour de paille & de sacs à terre. aujourdhui en usage.

Quand on a mis les Poudres suffisantes, l'Officier, Sergeant, ou Caporal, qui a le soin de la charge, y enfonce la Saucisse bien avant dans le milieu, & l'arrête par une cheville plantée à terre, pour empêcher qu'on ne l'arrache en la tirant par l'autre bout, ou que la violence du feu de la Poudre ne la dérange. Quand on l'a attachée, on couvre les Poudres avec des madriers, & l'on remplit l'espace qui reste entre ceux-ci & ceux du plat-fond, avec une maçonnerie de fumier, après quoi on ferme l'entrée avec de gros madriers joints ensemble, & bien acontrebutés, maçonnant les vuides avec des moelons, du bois & du fumier, qui tient lieu de mortier. On traverse en plusieurs endroits la Galerie de semblables madriers bien soutenus, remplissant toujours les vuides, de la manière qu'on vient de le dire. Quand on est arrivé au prémier coude ou retour, on le ferme avec le même soin, & l'on continue jusqu'au troisième ou quatrième, prenant garde qu'on ne dérange jamais l'Auget, que la Saucisse soit

toujours tenue bien seche, & qu'il y ait plus loin du centre de la Chambre à la dernière fermeture, que de ce même centre à la surface du terrein qu'on veut enlever; car autrement la Poudre faisant toujours son effet du côté le plus foible, ne manqueroit pas de se jetter du côté de la Galerie. Cette dernière opération doit couronner l'œuvre par la grande adresse dont il faut s'y prendre. On ne doit heurter ni les Augets, ni la Saucisse, de crainte qu'on ne leur fasse prendre une situation contraire.

Quand on juge que la Mine est suffisamment bouchée, on en demeure-là. Pour lors on établit le Foyer ou la Lumière de la Mine, qu'on couvre soigneusement, en attendant l'ordre d'y mettre le feu.

Choses qu'on doit préparer pendant que la Mine se bouche.

Pendant que la Mine se bouche, on fait les préparatifs de l'assaut, si l'on en veut donner un, ou du Logement en breche. Pour cela il faut avoir une grande provision de matériaux & d'outils dans les Places d'Armes prochaines, & les Batteries de Canon, de Bombes & de Pierres, doivent être pourvues, pour tirer au moins 50 ou 60 coups par pièce. Il faut un Détachement de Grénadiers tout prêt, ainsi que ceux qui les doivent soutenir. Tous les Travailleurs nécessaires doivent être garnis d'outils & de matériaux, le tout bien placé & bien arrangé. Il faut que chacun soit instruit de ce qu'il doit faire. Il doit y avoir un Détachement de cent Travailleurs à la tête, pour déblayer & réparer promptement les desordres que la Mine peut faire aux têtes les plus avancées de la Tranchée.

Retraite des Troupes, quand

Lorsque tout est prêt, il faut commencer par faire retirer les Troupes peu à peu &

& sans bruit hors de la portée des éclats de la Mine: ce qui ne se peut faire que par estimation; car quelquefois elle ne fait que renverser. Les Troupes étant rétirées, il faut aussi faire retirer les Sentinelles & ne laisser que quatre ou cinq Fuseliers lestes & hardis, pour escorter la retraite du Mineur. Cela fait, on lui envoie ordre de mettre le feu, & de se retirer.

On met le feu à la Mine.

Dès que la Mine a fait son effet, les Officiers d'Artillerie de toute espèce regagnent leurs Batteries, & racommodent incessamment ce qu'il peut y avoir de gâté. Toutes les personnes commandées retournent à leurs postes. La prémière chose qu'on y fait, est de parcourir toute la tête des Tranchées & le passage du Fossé avec les Travailleurs commandés, & de rétablir tout ce qui a été endommagé.

Elles reprennent leurs postes après que la Mine a fait son effet.

Sur ces entrefaites on fait reconnoître la brêche; & les Batteries se tiennent en état d'agir, suivant les ordres quelles en ont eus pour applanir la brêche, empêcher les Ennemis de s'y présenter, en les inquiétant dans leur Retranchemens. Les Troupes commandées pour faire feu, bordent les Logemens; &, après avoir rangé les sacs à terre, elles passent les armes entre-deux, & se mettent en état de faire feu sur tout ce qui paroit sur le Rempart.

Et se mettent en état d'agir.

La méthode dont les Tucs se servent pour faire les Mines, a quelque chose qui mérite d'être remarqué.

Mines à la manière des Turcs.

Les Turcs ont appris l'Art de miner pendant le long Siége de Candie par l'habileté de quantité d'Ouvriers qu'ils ont pour les Mines dispersées par tout l'Empire, & même de quelques Maçons Arméniens. La

Où ils ont appris l'Art de miner.

Porte

Porte a coutume de les diſtinguer par des privilèges auxquels elle joint une aſſez forte paye.

Comment ils meſurent la diſtance d'une muraille qu'on veut détruire.

Pour meſurer la diſtance d'une muraille qu'on veut détruire, les Turcs ſe ſervent d'un Mineur capable & entreprenant, qui, avec une pierre attachée à une ficelle, ſe rend de nuit à l'endroit où l'on a réſolu pendant le jour de faire la prémière ouverture de la Galerie. Ce Mineur met ventre à terre, ou reſte debout, & jette cette pierre juſqu'au pied de la muraille; enſuite, coupant le reſte de la corde, il traîne l'autre dans le Retranchement voiſin, où il la meſure, & calcule par-là la quantité de pieds que doit avoir la Galerie de la Mine.

Comment ils dirigent leurs Galeries.

Pour diriger leurs Galeries, les Mineurs Turcs ſe ſervent rarement d'aiguille aimantée. Ils font les Mines dans un réduit en demi-cercle, avec des balles le long de la Galerie. Au commencement, comme dans le milieu, ils font tomber un poids toutes les fois qu'ils ont beſoin de regarder ſi la Galerie aboutit en droiture au point arrêté, en mettant une chandelle allumée au bout.

Et quelle forme ils leur donnent.

La forme de leur Galerie eſt ronde dans la partie ſupérieure, & un peu plus haute que la moitié de la taille d'un homme, parce qu'ils creuſent les jambes en croix. Ils la tiennent étroite autant qu'ils peuvent, tirant les manequins pour la vuider avec des cordes. Il leur eſt fort incommode de charger une Mine dans une Galerie ſi étroite, mais auſſi ils en eſpèrent toujours un très bon ſuccès, parce qu'ils n'ont point une ſi grande ouverture à boucher avec les ſacs à terre & à laine.

Pour

Pour éventer les Galeries ils percent la Voûte avec une tarière obliquement tout autour. Comment ils les éventent.

La forme du Fourneau, que les Turcs appellent *Asna*, ou *Trésor*, est en demi-cercle. Forme du Fourneau.

Pour charger leurs Mines, ils étendent une toile sur le terrein même du Fourneau, sur laquelle ils renversent la Poudre sans la presser, & ils mettent un gril de bois au-dessus de la même largeur du Fourneau. Comment les Turcs chargent leurs Mines.

Pour fermer l'embouchure du Fourneau, ils se servent de deux pièces de bois appellées *Oluk*. Celle qui est dessous a un trou pour passer le Saucisson appellé *Fétil*, plein de matière combustible. On remplit la Galerie avec des sacs à laine & à terre, & on les entrelace de six en six pieds avec des poutres mises de chaque côté de la Galerie qu'on nomme *Mertek*. Comment ils ferment l'embouchure du Fourneau.

✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱

CHAPITRE V.

Des Mineurs.

D. A qui donne-t-on le nom de Mineurs? Ce que c'est que les Mineurs.

R. Les Mineurs sont ceux qui travaillent aux Mines, dont on vient de parler dans le Chapitre précédent, & qui forment une Compagnie dans le Régiment des Fusiliers. Ce Régiment est entretenu pour le service de l'Artillerie.

D. Quel est l'habillement d'un Mineur quand il travaille? Leur habillement

R.

quand ils travaillent. *R.* Il est couvert d'un capot en forme de capuchon, pour défendre ses yeux de l'éboulement des terres.

Ce qu'ils doivent principalement savoir. *D.* En quoi doit consister sa capacité principale?

R. Il doit savoir se conduire pour la construction de sa Mine sur la nature du terrein qu'il trouve, parce que la différence du terrein emporte une différence dans la construction & la capacité de la Mine, & par conséquent dans la manière de la charger, suivant l'effet que l'on desire qu'elle fasse.

Logement du Mineur au corps de la Place. *D.* Comment doit se faire le logement du Mineur au corps de la Place?

R. Il peut se faire de deux manières différentes. La prémière, & la plus ancienne, est de se servir de gros madriers, que l'on appuie contre le mur, & que l'on bouche bien du côté du flanc avec des gabions pleins de terre, pour empêcher d'être vu. La seconde, plus nouvelle, plus promte, & en même tems plus certaine, est de placer à droite & à gauche des descentes, vis-à-vis l'endroit où l'on veut attacher le Mineur, une ou deux pièces de Batterie, avec lesquelles on perce & enfonce le mur jusqu'à la terre.

De ces deux manières la prémière est la plus sujette aux inconvéniens, on ne doit jamais la suivre que lorsque la nécessité la rend nécessaire. En voici les raisons.

Inconvéniens des Madriers. 1. C'est que la maneuvre en est beaucoup plus longue que celle de l'autre, parce qu'il faut prémierement que les Ponts ayent joint le pied du mur, avant que l'on en puisse venir à l'effet. 2. Que les Madriers dont est composé ce logement courront à toute heure risque d'être rompus par les bombes, & par la quantité de pierres que l'En-

l'Ennemi y jettera de haut en bas. 3. Que la pièce de réserve qui sera au flanc, les menacera incessamment du même danger. 4. Que le feu d'enhaut auquel le logement sera exposé, l'embrasera, & en fera déserter le Mineur, ou le détruira.

En se servant de la seconde manière, on a l'avantage:

1. Que par le moyen des Pièces on peut travailler à l'avancement du trou du Mineur, dès le moment même que l'on commence le passage du Fossé. 2. Que le Mineur n'a à craindre ni les pierres, ni les bombes, & encore moins la Pièce de réserve, puisque de prime-abord il est logé cinq ou six pieds avant dans le mur, d'où il a encore la commodité de détourner avec une fourche de fer tout le feu que l'Ennemi peut lui jetter au-devant du trou. 3. S'il y a des contre-mines dans l'épaisseur du mur, ces pièces servent encore à les rendre inutiles; ce qui feroit très difficile de pouvoir faire autrement. 4. Enfin, outre les services que ces pièces rendent, elles en rendent encore un autre, qui n'est pas de moindre importance, puisqu'après que la Mine a joué, on peut les employer pour battre en brèche.

Nouvelle manière de se loger, & ses avantages.

Toutes ces considérations doivent engager à ne jamais faire le logement du Mineur avec des *Madriers*, *à moins qu'on ne soit absolument réduit à l'impuissance de* prendre un autre parti. Rarement on se trouve dans ce cas, parce qu'il y a peu de bords de Fossés si élevés que les Pièces qui y seront en batterie ne puissent plonger jusqu'au pied du mur, ou à quatre ou cinq pieds au-dessus, desorte que les ordures qui

se-

seront jettées d'enhaut n'embarrasseront point extrêmement le trou du Mineur.

Il faut toujours l'attacher aux deux tiers, ou à la moitié de la face, s'il est possible, afin de couper le derrière du retranchement. Mais si on soupçonne une contre-mine dans l'épaisseur du revêtement, on se hâte de le battre & de le rompre en deux endroits un peu éloignés l'un de l'autre, entre lesquels on fait le trou du Mineur.

Dès que l'ouverture est de la longueur de cinq ou six pieds, sans attendre que le pont ait tout-à-fait joint l'Ouvrage que l'on attaque, on y fait passer un Mineur sur un petit bateau chargé de ce qui lui est nécessaire, pour le tems qu'il a à y travailler. Il doit s'occuper incessamment à tirer les décombres du trou, & à faire place pour un ou deux de ses Camarades qu'on y enverra aussitôt qu'il y aura assez d'espace pour les mettre à couvert.

Rencontre des Mineurs.

Si les Mineurs rencontrent ceux de l'Ennemi, & qu'ils les entendent travailler, ils les esquivent, s'il est possible. S'ils ne peuvent y réussir, il les laissent percer les prémiers, & par le même trou qu'ils ont fait, ils passent le bout d'un mousqueton ou d'un pistolet, qu'ils tirent dans leur galerie. Après y avoir lâché cinq ou six coups de suite, ils en bouchent le trou pour empêcher la fumée d'en sortir. Quand ils n'auroient d'autre mal que d'être enfumés, lui seul est capable de les chasser de la mine.

Percer la Contre-mine.

Les Mineurs ne doivent pas s'en tenir-là. Ils doivent tenter de percer la Contremine, & de s'en rendre tout-à-fait les maîtres. S'ils le deviennent, on peut choisir de

de deux choses l'une, ou de s'y retrancher, ou de la faire créver par une Fougade.

La défense la plus commune, & en même tems la plus terrible contre l'attachement du Mineur, c'est le feu qui se jette du haut du Bastion attaqué. Ce feu est ordinairement accompagné d'une nuée de grosses pierres, de bombes, de grenades, d'une infinité de fascines goudronnées, & d'autres semblables inventions, qui non-seulement brulent les Mineurs, ou les chassent de leur trou, mais encore qui embrasent jusqu'au fond des fossés, & en consument souvent les épaulemens: on n'y peut remédier qu'avec beaucoup de perte.

Défense contre l'attachement du Mineur.

Quand le Mineur entre dans le trou que le canon a commencé, il ouvre d'abord jusqu'à quatre ou cinq pieds en quarré, & ayant pénétré toute l'épaisseur du mur jusqu'à la terre, il fouille vers la gauche derrière le mur jusqu'à 18 ou 20 pieds, plus ou moins, selon le besoin, au bout desquels il fait une chambre de mine ou fourneau, qui tient deux ou trois pieds dans le mur, suivant son épaisseur.

Travaux du Mineur.

Il approfondit cette chambre de deux pieds en quarré, afin qu'elle puisse contenir 4 ou 500 livres de poudre, en même tems qu'il pousse le rameau vers la gauche, il en conduit un autre vers la droite avec une seconde chambre de mine, ensuite il fait une ligne droite d'un enfoncement de douze pieds, au bout duquel fouillant à droite & à gauche de huit pieds, il y fait à chaque bout une chambre qu'il remplit de poudre comme les deux autres à 100 livres de moins; quand ces rameaux & ces cham-

bres

bres sont faites, il y place la quantité de poudre nécessaire.

Quand ces chambres sont pleines sans aucun vuides, il pousse de bons madriers dessus, afin de couvrir la poudre, il en met d'autres en croix par dessus, enfin il soutient le reste de la chambre avec un madrier porté par des étançons qui arcboutent, les uns inclinant du côté extérieur du mur, les autres du côté intérieur.

A mesure qu'il remplit le vuide des chambres & des rameaux, il met en se relevant le bout du saucisson à la chambre de la mine qu'il fait régner d'une chambre à l'autre, & tout le long des rameaux, avec une telle proportion, que le saucisson puisse mettre le feu dans le même tems à toutes les chambres, afin que la mine puisse avoir totalement son effet.

Outils des Mineurs.

D. Quels sont les Outils des Mineurs?

R. Ce sont le Grelet, Pic à tête, Feuille de sauge, Pic à hoyau, Pelle ferrée, Tarrière de plusieurs façons, Oiseau, Pinçon, Ciseau plat, Masse de fer, Maillet, Pince, Sonde pour les terres, Pince en pied de biche, Pince à talon, Aiguille, Tampon, petite Pince à main, grande Pince, Bêche, Lochet à faire des rigoles, Gargouches, &c.

CHA-

CHAPITRE VI.

De la Poudre à Canon, des matières qui entrent dans sa composition, de la manière de la préparer, de l'éprouver, de la conserver, de ses effets; de la Poudre des Turcs, & de celle qu'on nomme sourde ou muette.

D. PAr qui la Poudre à canon a-t-elle été inventée?

Invention de la Poudre à canon.

R. On prétend que cette découverte a été faite par Berthold Schuartz, Cordelier Allemand, en 1330.

D. Comment se fait-elle?

Comment elle se fait avec le Salpêtre, le Soufre, & le Charbon.

R. On prend du Nitre ou Salpêtre de trois eaux ou en glace, du Soufre bien purifié, & du Charbon de bois léger & tendre, bien brulé, le tout réduit en poudre, & suivant certaines proportions. On met ces trois matières ensemble dans un Mortier de fonte, où on les pile 24 à 30 heures, en les humectant de tems en tems avec de l'eau pure pour empêcher qu'elles ne s'enflamment. Cette matière étant bien mêlée & suffisamment pilée, on la tamise dans un crible ou tamis de crin pour la réduire en petits grains. On se sert encore d'un crible à deux ou trois feuilles de cuivre, dont les trous ne se répondent point, & plus petits dans la feuille inférieure que dans les supérieures.

D. Quelles doivent être les proportions de

Proportions de

ces trois matières.

de ces trois matières qui entrent dans la composition de la Poudre?

R. Mr. de St. Remy (*a*) détermine la quantité de ces matières de la manière suivante.

76 Livres & demie de Salpêtre de la troisième cuite, bien dégraissé, dessalé, & parfaitement sec.
12 Livres & demie de Charbon de bois de Bourdaine, bien brulé.
12 Livres & demie de Soufre bien purifié.

Total 101 Livres & demie.

Ces matières, après avoir été battues 24 à 30 heures, à 3500 coups de pilon ou environ par heure, dans les Mortiers des Moulins dont j'ai donné ailleurs la description (*b*), se trouveront réduites à 100 livres de composition, y ayant une Livre & demi de déchet par quintal. L'ancienne méthode étoit de mettre 75, 76, & même jusqu'à 77 livres & demie de Salpêtre, sur 12 livres de Charbon, & autant de Soufre, mais on s'est enfin fixé à la proportion ci-dessus.

Trois sortes de Salpêtre. Celui de Houssage.

D. Combien y a-t-il de sortes de Salpêtre auxquelles on donne le rafinement?

R. On en distingue de trois sortes. Le prémier que l'on nomme Salpêtre de houssage, est celui qui s'attache aux murailles des

(*a* Dans ses *Mém. d'Artil.* Edit. de 1745, 3 vol 4. Tome II. pag. 314.

(*b*) Voyez mes *Elémens de la Philosophie moderne*, pag. 321 *ad* 323.

des granges, des étables, des caves, & autres lieux souterrains: il se fait connoître, en le mettant sur la langue, où l'on sent une petite piquure comme d'un Sel un peu foible. On le recueille en le houssant & le balayant de dessus les pierres & les plâtras des vieux bâtimens, ou en faisant tremper ces décombres dans l'eau chaude, afin que le Sel s'y dissolve. L'eau où la dissolution s'est faite est mise à part, & à mesure qu'elle s'évapore, le Sel dont elle s'étoit chargée, se cristallise, & on le rafine par différentes lotions.

Salpêtre des Païs étrangers.

Le second Salpêtre vient de certains païs étrangers, qui en produisent abondamment, sur-tout certaines campagnes des Indes où la terre le produit & dont il couvre la surface; c'est de ces endroits que les Hollandois tirent le leur.

Troisième sorte de Salpêtre.

Le troisième se tire par différentes cuites ou lessives, de plusieurs sortes de pierres brisées, des plâtras ou décombres provenans de tous les vieux bâtimens, surtout des Caves, & généralement des terres qui ont séjourné dans les Bergeries, Ecuries, Colombiers, & autres places où se rassemblent les égouts des fumiers, les écoulemens des Manufactures, les urines, & tous les Sels provenus des Animaux.

Sorte de Charbon qu'on emploie.

D. Tout Charbon peut-il s'employer indifféremment pour la fabrique de la Poudre?

R. Non. Il faut que celui que l'on emploie, soit léger. Le meilleur est celui de Bois de Bourdaine, autrement Noir-prun. On peut lui substituer, dans le besoin, celui de Saule, celui de Coudrier & d'Aune.

Et com-

D. Comment fait-on ce Charbon?

ment il se fait. *R.* On choisit au mois de Mai ou de Juin les branches du bois dont on veut faire le Charbon, épaisses environ d'un demi-pouce; & après les avoir coupées de la longueur de deux ou trois pieds, on en ôte l'écorce, les rameaux & les nœuds. On forme de ces branches de petits fagots, que l'on fait sécher dans un Four, ou à l'ardeur du Soleil. On les fait ensuite bruler dans un grand pot, que l'on couvre avec de la terre mouillée, & que l'on n'ouvre que 24 heures après y avoir mis le feu.

Si le Charbon est absolument nécessaire.

D. Le Charbon est-il absolument nécessaire pour faire la Poudre?

R. On pourroit à sa place se servir de Linge brulé, ou de mœle de Sureau bien desséchée; mais on préfère le Charbon à ces matières, parce qu'il est plus commun, moins cher, & plus aisé à préparer.

Trois sortes de Soufre.

D. Combien distingue-t-on de sortes de Soufre?

R. Il y a du Soufre gris, du jaune, & du verdâtre. Le gris est nommé Soufre vif, parce qu'il est comme il sort de la terre. Le jaune, appellé Soufre à canon, est le meilleur de tous pour faire de la Poudre.

Deux sortes de Poudre.

D. Combien y a-t-il de sortes de Poudres?

R. Il y en a de deux sortes: l'une est la Poudre à canon, dont on se sert communément à l'Armée & dans les Sièges: l'autre est la Poudre de chasse, qui sert à giboyer. A l'égard du Poulverin, ce n'est autre chose que de la Poudre ordinaire écrasée & réduite en poussière, qu'on appelle aussi du Poussier.

Différence de la Pou-

D. Qu'est-ce qui fait la différence de la Poudre à giboyer d'avec celle à canon?

R.

R. Cette différence confifte en ce qu'on emploie pour la Poudre de chaffe, du Salpêtre plus rafiné; qu'on bat la compofition un peu plus longtems fans l'humecter davantage, ce qui la rend plus dangereufe à fabriquer; qu'on la paffe dans un grénoir plus fin que celui de la Poudre à canon; & que, pour la rendre plus unie & en arrondir le grain, on la tourne dans un liffoir; ce qui lui donne un luftre & un brillant, que l'on n'apperçoit point dans la Poudre de guerre.

dre à giboyer d'avec celle à canon.

On bat la Poudre dans un mortier de fonte, de cuivre, ou même de bois; mais on ne fe doit jamais fervir d'un mortier de fer, de crainte du feu.

Dans quelles fortes de Mortiers on bat la Poudre.

La Poudre en grain a beaucoup plus de force que lorfqu'elle eft écrafée; mais celle dont les grains font les plus petits, s'enflamme plus promptement, & pouffe le boulet avec bien plus de force, que celle dont les grains feroient plus gros.

Quelle eft la meilleure Poudre.

D. Comment éprouve-t-on la Poudre?

R. Mettez une pincée de la Poudre que vous voulez éprouver fur une feuille de papier blanc & bien net; approchez-en doucement un Charbon allumé: fi elle prend feu fubitement, & que fa fumée s'élève en colonne dans l'air, fans laiffer fur le papier aucuns grains, rayons ou traces jaunes, noirceurs, ni flammeches, qui puiffent bruler le papier, c'eft une marque que la Poudre eft bonne.

Comment on éprouve la Poudre, & comment on diftingue la bonne d'avec la mauvaife.

La mauvaife Poudre fait un effet contraire: elle ne brule pas entiérement, & laiffe des grains de Salpêtre & de Soufre qui s'attachent au papier, & qu'on peut écrafer avec le doigt; au-lieu que, quand la Pou-

dre eſt excellente & bien ſeche, on peut faire cette épreuve dans la main, ſans ſe bruler.

Lorſque la Poudre noircit le papier, c'eſt qu'il y a trop de Charbon: ſi elle y laiſſe des traces ou rayes jaunes, elle a trop de de Soufre: s'il reſte ſur le papier des petits grains, il faut eſſayer d'y mettre le feu, & en cas qu'ils s'enflamment, c'eſt du Salpêtre ou du Soufre, & c'eſt une marque que la Poudre a été mal battue & mal façonnée au Moulin, puiſque l'on retrouve encore des matières pures & qui ne ſont point mêlées. Si ces grains ne prennent point feu, c'eſt du Sel, & c'eſt une preuve que le Salpêtre a été mal rafiné.

Ordonnances faites en France pour la confection de la Poudre.

Suivant pluſieurs Ordonnances faites en France, les Entrepreneurs ne doivent employer dans la confection des Poudres, que du Salpêtre de trois cuites, bien deſſalé & dégraiſſé, ni de Charbon que de celui de bois de Bourdaine. Il leur eſt enjoint de faire battre les Poudres dans les mortiers du moins pendant 24 heures, & on ne doit livrer dans les Magazins aucune Poudre à gros grain, appellée Poudre à canon, mais de celle appellée Poudre à mouſquet. Les Poudres ſont éprouvées dans les mortiers; & les mortiers pointés à 45 degrés d'élevation, ſont chargés de trois onces de Poudre, leſquelles doivent porter un boulet de 60 livres ſans tamſon ni plateau, au-delà de 50 toiſes. Les Poudres ne ſont point reçues dans les Magazins après le radoub, qu'elles n'ayent été miſes en état que trois onces dans un deſdits Mortiers ne pouſſent le boulet au-delà de 45 toiſes.

Les

Les Turcs font travailler continuellement à la Poudre dans tous les lieux de leurs Frontières. Il leur en vient du Caire & d'Egypte, ils en achètent des Chrétiens, & ils en ont si abondamment, qu'ils en consument plus à tirer inutilement & par fantaisie, que l'Allemagne & la France ensemble n'en emploient aux usages nécessaires. Quand ils sont à un Siège ou en campagne, on crie tous les soirs pendant la prière publique, *balla*, *balla*, c'est-à-dire, *Dieu*, *Dieu*, &, après ce cri, on fait une salve générale de tout ce qui se trouve de pièces dans la Tranchée, dans les Lignes d'approche, & dans les autres parties du Camp, ce qui se pratique tous les jours. Leur Poudre est excellente, comme il paroît par le bruit, la force & la longueur des coups. Poudre des Turcs, & grande consommation qu'ils en font.

Pour bien conserver les Poudres sur Mer, il seroit à propos de les enfermer dans des cofres doublés ou revêtus de plomb: c'est une expérience faite par Mr. de Gentien, Capitaine de Vaisseau en France. Cet Officier ayant fait doubler de plomb le cofre de Stribord du Vaisseau qu'il montoit, pour éprouver si la Poudre & les Gargousses de parchemin s'y conserveroient mieux que dans les cofres doublés de planches, dont l'humidité pourrit presque toujours une partie des Gargousses & affoiblit la Poudre; il trouva, après son voyage, qu'il n'y avoit de Gargousses gâtées dans le cofre doublé de plomb, que le tiers de ce qu'il y en avoit dans les cofres doublés de planches (a) Moyen de bien conserver les Poudres sur Mer.

D.

(a) Voyez les *Mémoires de l'Acad. Roy. des Scienc. an. 1726.*

S'il y a de la Poudre muette ou sourde.

D. Y a-t-il, comme quelques-uns le prétendent, de la Poudre muette ou sourde, de la Poudre qui ne fasse point de bruit dans un Canon?

R. C'est une erreur de croire qu'il y ait de la Poudre muette, c'est-à-dire, qui ne fasse aucune détonation, lorsqu'elle prend feu dans un lieu enfermé, comme dans un Canon, ou ailleurs, desorte qu'elle s'ouvre un passage, & chasse, par exemple, un boulet, sans faire aucun bruit. Car tout le monde sait que le bruit n'est causé, en général, que par un mouvement subit & violent de l'air, & qu'il ne peut cesser ou diminuer qu'à mesure que le mouvement se ralentit. Sur ce principe on voit clairement, qu'en ôtant l'activité de la Poudre, on lui ôteroit la force de se faire jour au travers des obstacles qu'on lui oppose dans un Canon, puisqu'en ôtant ces obstacles comme dans un Fusil chargé de Poudre, sans bourre, ni boulet, il se fait encore une détonation. On peut étendre plus au long ce raisonnement, mais sans s'y arrêter davantage, il suffit de dire que c'est l'invention des Arquebuses à vent qui a donné lieu à ce faux bruit répandu dans le Peuple, qu'il y a de la Poudre muette. Il s'est trouvé néanmoins des gens qui ont cherché les moyens de faire une Poudre muette, mais leurs compositions ne font que diminuer le bruit au préjudice de la force; par conséquent ce seroit gâter la Poudre sûrement, que d'y mêler d'autres ingrédiens que les naturels.

Cause des effets de la Poudre.

D. Peut-on rendre raison des effets prodigieux que produit la Poudre à canon?

R. Quelques-uns en attribuent la principale

pale cause au ressort de l'Air enfermé dans chaque grain de Poudre & dans les vuides que les grains laissent entre eux. Le ressort de cet Air, extraordinairement bandé d'abord, puis dilaté par l'inflammation de la Poudre, doit produire des effets étonnans. Il faut cependant avouer que la vraie raison de ces effets est encore un mystère impénétrable. Nous n'avons sur cela que des hypothèses.

Poids de la Poudre dont on charge les Canons.

D. Quel doit être le poids de la Poudre dont on charge les Canons?

R. Ce poids pour les plus gros Canons est ordinairement à raison de moitié du poids du Boulet. Ainsi pour le plus gros Canon dont ou se sert en Allemagne, qui est du calibre de 48 livres de bale, on ne met que 24 livres de Poudre pour le chasser. Mais dans les Coulevrines la raison du poids de la charge de Poudre à celui du Boulet, est comme 9 à 10. Si on se sert de Poudre de Fusil, on n'en met que la moitié.

On pensoit autrefois qu'en chargeant beaucoup les pièces de Canon, on faisoit aller le Boulet plus loin. La coutume étoit de charger de Poudre les pièces faites à l'ordinaire aux deux tiers de la pésanteur du Boulet, c'est-à-dire, que l'on mettoit 16 livres de Poudre dans une pièce de 24. On chargeoit même quelquefois le Canon du poids entier du Boulet. Mais on a remarqué depuis, que la moitié, ou même le tiers de la pésanteur du Boulet, étoit la charge la plus convenable pour le Canon, & qu'une plus grande quantité de Poudre étoit en pure perte, & ne produisoit pas un plus grand effet.

 D.

Manière dont on charge une pièce de Canon.

D. Comment charge-t-on une pièce de Canon?

R. On introduit d'abord au fond de l'ame de la pièce, avec la lanterne, une quantité de Poudre du poids du tiers ou de la moitié de la pésanteur du Boulet. On met sur la Poudre un bouchon de foin, que l'on presse & foule fortement avec un instrument appellé Refouloir. On pose le Boulet immédiatement sur ce foin, &, pour qu'il reste au fond, on le recouvre d'un autre bouchon de foin, bourré & refoulé de même que le prémier. On remplit de Poudre la lumière de la pièce, & on en fait une traînée dans le petit canal, qui s'étend depuis la lumière, jusqu'à la petite coquille où l'on met le feu. Cela fait, la pièce se trouve chargée & prête à tirer.

CHAPITRE VII.

Liste historique des Troupes de la Maison d'Autriche, telles qu'elles sont actuellement sur pied.

INFANTERIE.

Vieux Königseck. Ce Régiment', le plus ancien de l'Infanterie Autrichienne, est de quatre Bataillons depuis la dernière institution, comme tous les autres Régimens réguliers d'Infanterie, que l'Impératrice-Reine a sur pied aujourdhui. Il a été formé en 1681 sous l'Empereur Léopold, par le

le Comte Roderic de Stahremberg, qui en a été le premier Propriétaire, pour parler le langage réçu dans les Armées d'Autriche, où tous les Généraux ne parviennent pas à avoir des Régimens à eux, & les Colonels n'y parviennent jamais, à moins qu'il n'en levent de nouveau. Le Régiment dont il est question dans cet article, a été Kriechbaum en 1701, Wachtendonck, en 1710, depuis 1717, le Feld-Maréchal-Général Joseph Lothaire Comte de Königseck en est Propriétaire.

2. *Bade-Bade.* Ce Régiment est le prémier des treize existans d'Infanterie qui ont été créés en 1683, à l'invasion des Turcs. Le Prince Louis de Bade a été son prémier Chef. Le Margrave Louis George de Bade l'est depuis 1707.

3. *Broune.* Ce Régiment a été levé en 1683 par le Comte de Leslie. Il a été Prince de Lichtenstein en 1692, Régal en 1704, François Wallis en 1718. Le Comte de Broune, Général d'Infanterie, en est le chef depuis 1737.

4. *Colloródo.* Ce Régiment a été formé en 1683 par le Duc de Neubourg, Grand-Maître de l'Ordre Teutonique, qui en a été le prémier Chef. Il a été Thüngen en 1694, Prince Frédéric de Holstein en 1710, Diesbach en 1719. Le Comte Antoine de Colloródo, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1744.

5. *Jeune Daun.* Ce Régiment a été levé en 1683 par le Baron de Peck. Il a été Marsigli en 1694, Tollet en 1704, Ottocar Stahrenberg en 1716, Wentzel Wallis en 1731. Le Comte Léopold de Daun, Gé-

 néral

néral d'Infanterie, en est le Chef depuis 1740.

6. *Harrach.* Ce Régiment a été formé en 1683 par un Comte de Wallis. Il a été Jörger en 1689, Oettingue en 1691, Sapiéha en 1693, Solari en 1694. Le Feld-Maréchal-Général Joseph, Comte de Harrach, en est le Chef depuis 1704.

7. *Harsch.* Ce Régiment a été créé en 1683. Deux Comtes de Souches en ont été Chefs dans la même année l'un après l'autre. Il a été Herberstein en 1691, Casimir Wurmbrand en 1718. Le Comte de Harsch, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1749.

8. *Maximilien-Hesse.* Ce Régiment a été formé en 1683 par le Comte Nigrelli. Il a été Zumjungen en 1703. Le Prince Maximilien de Hesse-Cassel, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef depuis 1732.

9. *Hilburgshausen.* Ce Régiment a été levé en 1683 par le Comte Maximilien de Stahrenberg. Il a été Althan en 1685, Czisla en 1689, Lapaczeck en 1691, Nicolas Palfy en 1709. Le Prince de Saxe-Hilburgshausen, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef depuis 1732.

10. *Marschal.* Ce Régiment a été formé en 1683 par Charles-Léopold Duc de Lorraine. Il a été Joseph de Lorraine en 1688, Wezel en 1700, Heindel en 1705, Sickingen en 1714, Nesselrode en 1716, Seckendorff en 1719. Le Baron de Marschal, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1742.

11. *Kollowrath.* Ce Régiment tire sa souche de neuf Compagnies, levées en 1683. sous

sous le nom de Halbstadt, dont on forma un Régiment en 1694. Il fut Fürstenberg à sa nouvelle formation, Longueval en 1703, auquel a succedé sur la fin de la même année le Prince Alexandre de Würtemberg. Le Comte Cajétan de Kollowrath, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1737.

12. *Molcke.* Ce Régiment, formé en 1683, a été Scharffenberg à sa création, Guido Stahrenberg en 1688. Le Baron de Molcke, Général d'Infanterie, en est le Chef depuis 1737.

13. *Piccolomini.* Ce Régiment a été formé en 1683 par un Comte Sereni. Il a été Amenzaga en 1691, Bagni en 1693, Langlet en 1721, Luciny en 1727, Wachtendonck en 1731. Le Prince Octave Piccolomini, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1741.

14. *Stahrenberg.* Ce Régiment a été formé en 1683 par un Prince de Mansfeld. Il a été Gehlen en 1702, Maximilien Stahrenberg en 1703. Le Comte Emanuel de Stahrenberg, Général-Major, en est le Chef depuis 1742.

15. *Waldeck.* Ce Régiment a été formé en 1683 par le Prince Frédéric de Würtemberg. Il a été Spinola en 1685, Guido Stahrenberg en 1686, Archinto en 1688, Gschwind en 1693, Trautson en 1721, Fürstenbusch en 1730. Le Prince de Waldeck, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef actuel depuis 1743.

16. *Wallis.* Ce Régiment, formé en 1683, a été Knige à sa création, Metternich en 1684, Haslinger en 1689, Walsegg en 1717, derechef Haslinger en 1739, & la même an-

née Wenzel Wallis, Général d'Infanterie, qui en est le Chef actuel.

17. *Vieux Daun.* Ce Régiment a été créé en 1684 en faveur d'un Comte de Grana. Il a été Stroffer en 1688, & Friese la même année, Trautmansdorff en 1690, Salm en 1704. Le Feld-Maréchal Henri-Joseph, Comte de Daun, en est le Chef depuis 1711.

18. *Mercy.* Ce Régiment a été Houschin à sa création en 1684, Philippe Daun en 1699. Le Comte de Mercy-d'Argenteau, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1742.

19. *Gaisrugg.* Ce Régiment, formé en 1685, a été Thungen à sa création, Tabernath en 1694, Guttenstein en 1695, Wetzel en 1707, Bettendorf en 1721, Onelli en 1734. Le Comte de Gaisrugg, Général d'Infanterie, en est le Chef depuis 1743.

20. *Andlau.* Ce Régiment a été Coburg à sa création en 1689, Gratz en 1695, Sickingen en 1704, Wallenstein en 1706, Broune en 1715, Neulan en 1728, Thüngen en 1735. Le Baron d'Andlau, Général-Major, en est le Chef depuis 1745.

21. *Neuperg.* Ce Régiment a été formé en 1691 par un Comte d'Oettingue, qui en a été le prémier Chef. Il a été Pfeffershofen en 1700. Le Feld-Maréchal-Général Comte de Neuperg en est le Chef depuis 1717.

22. *Arembergh.* Ce Régiment, formé en 1698, a été Thierheim à sa création, von der Lancken en 1713. M. le Duc d'Arembergh, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef depuis 1716.

23.

23. *Pallavicini.* Ce Régiment a été Osnabrug à sa création en 1701, Charles de Lorraine en 1716, auquel a succedé en 1726 le Prince Charles de Lorraine frère de l'Empereur régnant, qui le remit en 1736 au Comte Pallavicini Général d'Infanterie, pour passer à la tête du Régiment que ce Comte avoit eu auparavant, & qui porte aujourdhui le nom du Duc Charles.

24. *Bareuth.* Ce Régiment a été formé en 1701 par le Margrave Chrétien-Ernest de Bareuth; il est héréditaire dans cette Maison. Le Margrave Guillaume-Ernest en étoit le Chef en 1727. Le Margrave Frédéric-Charles l'est depuis 1737.

25. *Botta.* Ce Régiment a été créé en 1702 pour un Duc de Holstein-Plœn. Il a été Darnant en 1704, Kettler en 1728, Rumpf en 1731, Wuttgenau en 1736, Reizenstein en 1737. Le Marquis de Botta, Général d'Infanterie, en est le Chef depuis 1739.

26. *Giulay.* Ce Régiment a été Baboczay à sa création en 1702, Giulay en 1707, François Palfy en 1729. M. Giulay, Général-Major, en est le Chef depuis l'année 1732.

27. *Jeune Königseck.* Ce Régiment a été levé en 1703 par un Comte de Virmond, qui en a été le prémier Chef. Il a été Livingstein en 1722. Le Comte Chrétien de Königseck, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1741.

28. *Charles Wolffenbuttel.* Ce Régiment a été Wend à sa création en 1704, Prince Ferdinand de Beveren en 1709. Le Prince Charles de Wolffenbuttel, Général-Major, en est le Chef depuis 1716.

29. *Teutonique.* Ce Régiment a été formé

mé en 1706 par Louis-André Prince Palatin du Rhin, Grand-Maître de l'Ordre Teutonique. Il est héréditaire à ses successeurs. L'Electeur de Cologne, en cette qualité, en est le Chef depuis l'année 1732.

30. *Hagenbach.* Ce Régiment, levé en 1709, a été Plischau à sa création, Laimbrück en 1718, Culmbach en 1723, Succow en 1734, Roth en 1741. M. de Hagenbach, Général-Major, en est le Chef depuis 1748.

31. *Louis Wolffenbuttel.* Ce Régiment a été formé en 1710 par le Prince Frédéric de Würtemberg. Il a été Prince Louis de Würtemberg en 1718, Lindesheim en 1734. Le Prince Louis de Wolffenbüttel, aujourdhui Feld-Maréchal-Général des Troupes de Leurs Hautes Puissances les Etats-Généraux des Provinces-Unies, en est le Chef depuis l'année 1740.

32. *Claude Ligne.* Ce Régiment a été formé en 1713 par le Prince Claude Ligne, Général d'Infanterie; qui en est encore le Chef actuel.

33. *Kheil.* Ce Régiment a été formé en 1715 par le Margrave Charles-Guillaume de Dourlach. Il a été Walsegg en 1724, Bærenklau en 1743. Le Comte de Kheil, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1747.

34. *Charles-Lorraine.* Ce Régiment a été François-Lorraine à sa création en 1715, Ligneville en 1726, Wuttgenau en 1734, Pallavicini en 1736. Le Duc Charles de Lorraine, frère de l'Empereur régnant, remplaça la même année le Comte Pallavicini, qui passa à la tête du Régiment que le Duc Charles avoit eu auparavant.

35. *François-Lorraine.* Ce Régiment a été créé

créé en 1716 pour le Duc Léopold de Lorraine, auquel a ſuccedé, en 1726, le Duc François-Etienne, aujourdhui Empereur, dont le Régiment a conſervé le nom.

36. *Puébla.* Ce Régiment, formé en 1717, a été Anſpach à ſa création, Müffling en 1724, Grune en 1737. Le Marquis de Puébla, Général-Major, en eſt le Chef depuis 1751.

37. *Plaz.* Ce Régiment, formé en 1718, a eu pour prémier Chef, le Comte François de Wallis. Il a été Geyer en 1719, Eraſme Stahrenberg en 1725, Lochſtædt en 1730, Walpériſo en 1731, Wuſchletitz en 1733. Le Comte Joſeph de Plaz, Lieutenant-Général, en eſt le Chef actuel depuis 1734.

38. *Maruli.* Ce Régiment a été créé en 1721 des débris de quatre Régimens Eſpagnols, Faber, Maruli, Aumada & Alcaudete. Il eut, ſous cette nouvelle forme, M. le Comte Maruli, aujourdhui Feld-Maréchal-Général, pour prémier Chef, qui l'eſt encore.

39. *Faſquez.* Ce Régiment a été formé en 1721, comme le précédent, des débris de ceux de Faber, Maruli, Aumada & Alcaudete. Il eut, ſous ſa nouvelle forme, M. le Marquis d'Alcaudete pour prémier Chef, auquel a ſuccedé, en 1725, le Baron de Vaſquez, Feld-Maréchal-Général, qui l'eſt encore aujourdhui.

40. *Los Rios.* Ce Régiment a été formé en 1725, des débris d'un vieux Régiment de Los Rios, & d'un autre, qui avoit porté le nom de Bournonville. Le Commandement en fut continué au Marquis de Los

Rios,

Rios, aujourdhui Feld-Maréchal-Général, qui en eſt encore le Chef.

41. *Prié.* Ce Régiment a été formé en 1725, des débris de ceux de Maldeghem, Lanoy & Pancalier. Le Marquis Jean-Antoine de Prié, aujourdhui Feld-Maréchal-Général, en fut nommé Chef, & l'eſt encore.

42. *Damnitz.* Ce Régiment a été levé en 1734 par le Baron de Damnitz, aujourdhui Général d'Infanterie, qui en eſt encore le Chef.

43. *Léopold Palfy.* Ce Régiment a été levé en 1734 par le Comte Léopold Palfy, Général-Major, qui le commande encore.

44. *Schulenbourg.* Ce Régiment a été formé en 1734 par le Comte Ferdinand de Schulenbourg-Oynhauſen, aujourdhui Général d'Infanterie, qui en eſt encore le Chef.

45. *Salm.* Ce Régiment a été formé en 1734 par le Prince Léopold de Salm, aujourdhui Général d'Infanterie, qui en eſt encore le Propriétaire.

46. *Vettes.* Ce Régiment a été formé en 1734 par M. le Baron de Vettes, aujourdhui Lieutenant-Général, qui en eſt encore le Chef.

47. *Arberg*, Wallon. Ce Régiment a été formé en 1742 par le Comte Charles d'Arberg, aujourdhui Général-Major, qui en eſt encore le Chef.

48. *Andraſi.* Ce Régiment a été créé en 1742 en faveur de M. le Baron d'Andraſi, Général-Major, qui en eſt encore le Chef aujourdhui.

49. *Bethlen*, Hongrois. Ce Régiment a été lévé en 1742 par M. le Comte de Bethlen,

len, Général-Major, qui en eſt encore le Chef actuel.

50. *Forgacz*, Hongrois. Ce Régiment a été formé en 1742 par M. le Comte Ignace de Forgacz, aujourdhui Général-Major, qui en eſt encore le Chef.

51. *Haller*, Hongrois. Ce Régiment a été formé en 1742 par le Baron Samuel Haller, Général-Major, qui en eſt encore le Chef.

52. *Archiduc-Charles*. Ce Régiment, formé en 1742, étoit Vivary à ſa création. L'Archiduc-Charles, Prince puîné de l'Empereur régnant, en eſt le Chef depuis 1749.

53. *Clérici*. Ce Régiment a été formé en 1744 par le Marquis de Clérici, qui en eſt le prémier Colonel propriétaire.

54. *Eſterbazy*, Hongrois. Ce Régiment a été levé en 1744 par le Comte Joſeph Eſterhazy, Général-Major, qui en eſt encore le Chef actuel.

55. *Sprecher*, Griſon. Ce Régiment a été formé en 1744 dans le Païs des Griſons par le Baron Sprecher de Bernegg, Général-Major, qui le commande encore.

56. *Sincere*. Ce Régiment, formé en 1745 dans le Tirol, a été Spauer à ſa création, Ogilvy en 1748. Le Comte de Sincere, Général-Major, en eſt le Chef depuis 1751.

INFANTERIE CROATE.

Les Régimens qui compoſent cette Infanterie ſont actuellement au nombre de ſix, & ſur le pied de quatre Bataillons, comme ceux de l'Infanterie Allemande.

1. Ma-

1. *Maquier*,) créés en
2. *Muntzky*,) 1745.
3. *Dillis*,
4. *Guicciardi* } créés en
5. *Herberstein*, } 1747.
6. *Petazzi*,

Il faut joindre à ce Corps de Croates un Bataillon de *Pandures Esclavons*, qui se trouve aujourdhui aux ordres du Major Hanstein.

CUIRASSIERS.

1. S*Teinbach*. Ce Régiment est le plus ancien de ceux qui existent aujourdhui dans les Troupes d'Autriche, quoiqu'il n'ait été créé qu'en 1680. Il a été Hallweil à sa création, Heisler en 1683, Corbelli en 1693, Racoviani en 1704, Croix en 1711, Lanthiéri en 1720, de Bentheim en 1745. M. le Baron de Steinbach, Général-Major, en est le Chef actuel depuis 1751.

2. *Berlichingen*. Ce Régiment a été formé en 1682, sous le nom de Gratz. Il a été Holstein en 1687, Vaudemont en 1691, Martigny en 1704, Vétérani en 1721, Stein en 1737. Le Baron de Berlichingen, Général de la Cavalerie, en est le Chef depuis 1738.

3. *Bernes*. Ce Régiment, formé en 1683, a été Dunewald à sa création, Truchses en 1689, Jeune Hanover en 1692, La Tour en 1703, Viard en 1711, Hamilton en 1718. Le Comte de Bernes, Général de la Cavalerie, en est le Chef depuis 1738.

4. *Birckenfeldt*. Ce Régiment a été Taffé à sa création en 1683, Linanges en 1704, Reising en 1705, Pfefferkorn en 1706, Hau-

Hautois dans le courant de la même année. Le Prince Guillaume de Birckenfeld, Général de la Cavalerie, en est le Chef depuis l'année 1740.

5. *Bretlach.* Ce Régiment a été formé en 1683, par un Comte de Caraffa. Il a été Schrottenbach en 1693, Hanover en 1695, Uffeln en 1726, Prince Charles de de Bevern en 1733, Lubomirsky en 1736. Le Baron de Bretlach, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1745.

6. *Hobenems.* Ce Régiment a été Chauviray à sa création en 1683, Saint-Cernin en 1695, Josué Lichtenstein en 1697, Breuner en 1705, Emanuel de Savoie en 1710, Eugène de Savoie, Neveu du Grand Eugène, en 1730. Le Comte de Hohenems, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef depuis 1735.

7. *Arcbiduc Pierre.* Ce Régiment a été formé en 1683 par un Comte de Truchses. Il a été Novigemis en 1687, Frédéric de Hohenzollern en 1690, Frédéric-Louis Prince de Hohenzollern en 1712. L'Archiduc Pierre, troisième fils de l'Empereur régnant, en est le Chef depuis 1750.

8. *Lobkowitz.* Ce Régiment a été Vétérani à sa création en 1683, Zante en 1693, Prince Joseph Lobkowitz en 1704. Le Prince Chrétien de Lobkowitz, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef depuis 1711.

9. *Radicati.* Ce Régiment a été formé en 1683 par un Comte de Gondola, auquel a succcedé, en 1700, le Comte Jean Palfy, Feld-Maréchal-Général des Armées d'Autriche. M. le Baron de Radicati, Général-Major, en est le Chef depuis 1751.

10.

10. *Charles Palfy.* Ce Régiment, formé en 1683, a été Mercy à sa création, Prince de Commercy, dans le courant de la même année, Falckenstein en 1702, Prince Frédéric de Wurtemberg en 1717. Le Comte Charles Palfy, Général de la Cavalerie, en est le Chef actuel depuis 1734.

11. *Portugal.* Ce Régiment a été formé en 1683 par un Prince de Saxe-Lauenbourg. Il a été Doria en 1689, Gronsfeld en 1697. Le Prince Emanuel de Portugal en est le Chef depuis 1719.

12. *Saint-Ignon.* Ce Régiment a été Rabatta à sa création en 1683, Paye en 1685, Cusani en 1707, Graven en 1716, Egg en 1717, Loccatelli en 1718, Chauviray en 1733, Wurmbrand en 1736. Le Comte Charles de Saint-Ignon, Général de la Cavalerie, en est le Chef depuis l'année 1737.

13. *Serbelloni.* Ce Régiment, formé en 1683, a été Harrach à sa création, Piccolomini en 1690, Hoffkirch dans le courant de la même année, Herberstein en 1693, Uhlefeld en 1700, Contrecourt en 1717, Prince Frédéric de Modène en 1732, Scherer sur la fin de la même année, François de Saint-Ignon en 1743. Le Comte Serbelloni, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis l'année 1745.

14. *Luchési.* Ce Régiment a été formé en 1684. Il a été Vieux Hanover à sa création, Vieux Darmstadt en 1691, Klöckersberg en 1705, Caraffa en 1707. Le Comte Luchési, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1743.

15. *Schmertzing.* Ce Régiment a été formé en 1701, en faveur d'un Prince de Hesse-

Hesse-Darmstadt, des débris d'un Régiment qui avoit porté le nom de Caprara auparavant. Il a été Miglio en 1731. Le Baron de Schmertzing, Lieutenant-Général, en est le Chef actuel depuis 1745.

16. *Czernin.* Ce Régiment, formé en 1701, a été Montécuculi à sa création, Postazky en 1730. Le Comte Théobald Czernin, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1743.

17. *Diemar.* Ce Régiment a été Claude de Mercy à sa création en 1702, Margrave d'Anspach en 1734. Le Baron de Diemar, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef depuis 1735.

18. *Cordoue.* Ce Régiment a été formé en 1721, des débris de trois autres Régimens, connus sous les noms de Galbes, Vasquez & Cordoue. Le Comte de Galbes fut sous cette nouvelle forme son prémier Chef. Le Comte Gaspard de Cordoue, aujourdhui Feld-Maréchal-Général, lui a succedé en 1726, & se trouve encore à la tête de ce Régiment.

DRAGONS.

1. BAthiany. Ce Régiment a été formé en 1683. Il a été Schultz à sa création, Cassel en 1686, Rabutin en 1689, Jeune Rabutin en 1716, Paderborn en 1727. Le Comte Bathiany, Feld-Maréchal-Général, en est le Chef depuis 1731.

2. *Linden-d'Aspremont.* Ce Régiment a été formé en 1683 par un Comte de Kuffstein, qui eut pour successeur le Prince Eugène de Savoie en 1684. Le Comte de Linden-d'Aspremont, Général de la Cavalerie, en est le Chef depuis l'année 1736.

3. *Lichtonſtein.* Ce Régiment a été Serau à ſa création en 1683, Hanover en 1693, Didrichſtein dans le courant de la même année, Trautmansdorff en 1702, Reiſing en 1706, Saint-Amour en 1711. Le Prince de Lichtenſtein, Feld-Maréchal-Général, & Grand-Maître d'Artillerie, en eſt le Chef depuis 1725.

4. *Philibert.* Ce Régiment a été Eberville à ſa création en 1683. Il a été Jörger en 1709, Römer en 1738. Le Baron de Philibert, Lieutenant-Général, en eſt le Chef actuel depuis 1741.

5. *Wurtemberg.* Ce Régiment, formé en 1683, a été Heiſler à ſa création, La Porte en 1691, Séréni en 1692, Fels en 1705, Prince Eberhard de Wurtemberg en 1715, & depuis ce tems-là ce Régiment eſt héréditaire dans cette Maiſon. Le Prince Alexandre en a été le Chef en 1724, le Prince Rodolphe en 1737, & Charles-Eugène, Duc régnant, l'eſt depuis 1741.

6. *Archiduc Joſeph.* Ce Régiment, formé en 1688, a été Löwenſchild à ſa création, Schlick en 1690, Gundacre Althan en 1705. L'Archiduc Joſeph, fils aîné de l'Empereur régnant, en eſt le Chef depuis l'année 1748.

7. *Ballaira.* Ce Régiment a été formé en 1701 par le Margrave Chrétien-Erneſt de Bareuth. Le Margrave George Guillaume en a été le Chef en 1712. Il a été Philippi en 1727. Le Comte Ballaira, Général de la Cavalerie, en eſt le Chef actuel depuis 1740.

8. *Holly.* Ce Régiment a été créé en 1710 par l'Electeur de Mayence ſous le nom de Schönborn. Il a été Kevenhüller en 1726.

Le

Le Baron de Holly, Lieutenant-Général, en eſt le Chef depuis 1744.

9. *Saxe-Gotha.* Ce Régiment a été créé Onoltzbach en 1718. Le Prince Jean Auguſte de Saxe-Gotha, Général de la Cavalerie, en eſt le Chef depuis 1726.

10. *Preyſing.* Ce Régiment eſt Bavarois d'origine & a été cédé à la Maiſon d'Autriche en 1719. Le Duc Ferdinand de Bavière en fut déclaré Chef en 1721. Le Comte de Preyſing, Lieutenant-Général, lui a ſuccédé en 1738, & ſe trouve encore à la tête de ce Régiment.

11. *Ferdinand Ligne.* Ce Régiment a été formé en 1725, des débris de ceux de Weſterlo & de Ferdinand Ligne. Le Comte de Weſterlo en fut le prémier Chef à cette nouvelle création. Le Prince Ferdinand de Ligne, Général de la Cavalerie, en eſt le Chef actuel depuis 1732.

12. *Kohary.* Ce Régiment a été formé en 1734 par le Comte Kohary, aujourdhui Lieutenant-Général, qui en eſt encore le Chef.

13. *Heſſe-Darmſtadt.* Ce Régiment a été levé en 1734 par le Comte d'Olonne, auquel a ſuccedé en 1746, le Prince Jean-Frédéric-Charles de Heſſe-Darmſtadt, qui en eſt le Chef actuel.

HUSSARDS.

1. N*Adaſti.* Ce Régiment, le plus ancien de ceux de Huſſards qui ſont ſur pied aujourdhui, au Service de l'Impératrice-Reine, a été formé en 1689 par un Comte de Zobor. Il a été Jean Palfy dans le courant de la même année, Ebergeny en 1700, Czacky

Czacky en 1724. Le Lieutenant-Général Comte Nadafti en eft le Chef depuis 1743.

2. *Baraniay.* Ce Régiment, formé en 1696, a été Deak à fa création, Vizlay en 1706, Spleny, dans le courant de la même année, Zungenberg en 1730, Emeric Defoffy en 1732. Le Lieutenant-Général Baraniay en eft le Chef depuis 1735.

3. *Fefteticz.* Ce Régiment a été Forgacz à fa création en 1702, Lechoczky en 1704, Baboczay en 1712, Etienne Defoffy en 1727. Le Lieutenant-Général Jofeph Fefteticz en eft le Chef actuel depuis 1742.

4. *Karoly.* Ce Régiment a été levé en 1734 par le Comte François Karoly, aujourdhui Lieutenant-Général, qui en eft encore le Chef.

5. *Defoffy.* Ce Régiment, formé en 1734, a été Habor à fa création. Le Général-Major Jofeph Defoffy en eft le Chef depuis l'année 1744.

6. *Spleny.* Ce Régiment a été formé en 1734 par le Baron Gabriel Spleny, aujourdhui Lieutenant-Général, qui en eft encore le Chef.

7. *Ghilany.* Ce Régiment a été formé en 1735 par le Baron Ghilany, aujourdhui Lieutenant-Général, qui le commande encore.

8. *Beleznay.* Ce Régiment a été formé en 1741 par le Baron Beleznay, Général-Major, qui fe trouve encore à la tête de ce Régiment.

9. *Efterhazy.* Ce Régiment a été levé en 1742 par le Prince Paul-Antoine Efterhazy, Lieutenant-Général, qui en eft encore le Chef.

10. *Kalnocky.* Ce Régiment a été formé en

en 1743, en Tranfilvanie, par le Comte Antoine Kalnocky, Général-Major, fon Chef actuel.

Outre ces Régimens de Huffards, on vient de former douze Compagnies de *Croates à Cheval*, dont huit font aux ordres du Lieutenant-Colonel Mitrofsky, & les quatre autres fous la direction du Major Manhard.

CHAPITRE VIII.

Lifte hiftorique des Troupes de Saxe, telles qu'elles font actuellement fur pied.

CAVALERIE.

1. G*Ardes du Corps*. Le feu Roi forma ce Corps en 1703, en triant les plus beaux hommes de tous les Régimens de Cavalerie de l'Armée, & il s'en déclara le prémier Chef. Le Feld-Maréchal Comte de Flemming fut placé à la tête de ce Corps en 1706, le Duc Jean-Adolphe de Saxe-Weiffenfels en 1717, le Comte Rutowsky, aujourdhui Feld-Maréchal-Général, en 1735. M. le Chevalier de Saxe en eft depuis 1740 le Chef actuel.

2. *Gardes Carabiniers*. Ce Régiment, Dragon à fa création, a été formé par le Margrave régnant d'Anfpach, & cedé au feu Roi en 1710, ayant M. de Feiltfcher pour Colonel-Commandant. Il prit, en 1712, le nom d'Anfpach-Flemming, & Feiltfcher eut pour fucceffeur le Colonel Boerner. A la réforme de 1717, M. le Général de Bau-

dissin perdant son Régiment de Dragons, passa à la tête de celui-ci, qui fut décoré, en 1729, du titre de Gardes Carabiniers. M. de Durrfeldt fut nommé la même année Colonel-Commandant de ce Régiment, lequel mort en 1745 de ses blessures reçues à la Bataille de Strigau, a été remplacé par Mr. de Rex, aujourdhui Général-Major, qui après le decès du Général de Baudissin, arrivé en 1748, est le Chef de ce Régiment, & Mr. de Zeschwitz, Colonel-Commandant.

3. *Régiment du Corps.* Ce Régiment a été connu dès l'année 1700, sous le titre de Prince Royal. M. le Comte de Lutzelbourg, en a été plusieurs années Colonel-Commandant, & a eu pour successeurs Grosse en 1714 & Block en 1734. Il fut déclaré Régiment du Corps après l'avènement du Roi régnant au Trône de Pologne. M. de Reizenstein a remplacé M. de Block en 1744, & en est le Colonel-Commandant actuel.

4. *Prince Electoral.* Ce Régiment a été Flemming à sa création en 1702, Prince Alexandre Menzikow en 1705, & Prince Frédéric, Prince Electoral d'aujourdhui en 1726. Il a eu pour Colonels Commandans, Benzig en . . . . . Born en 1716, Grumkow en 1721. Il prit le titre de Prince Electoral en 1733, après l'avènement du Roi au Trône de Pologne, & M. le Comte de Brühl, aujourdhui Lieutenant-Général & Grand-Ecuier, en fut nommé Colonel-Commandant. Il est encore en possession de ce poste, & a eu pour Colonels en second Reizenstein en 1742, Aurich en 1744, lequel tué à la Bataille de Strigau a eu pour successeurs Zschertwitz en 1745, Bulou en

1746,

1746, le Comte de Ronnow en 1748, qui se trouve le Sous-Commandant actuel de ce Régiment.

5. *Arnim.* Ce Régiment, Dragon à sa création en 1704, a eu pour prémier Chef le Général Oertz, auquel a succedé le Comte de Dunewald en 1707, & à celui-ci le Duc de Weissenfels en 1710. L'année 1717, lorsqu'à la grande réforme les Généraux perdirent leurs Régimens, ceux de Weissenfels & de Bareuth, n'en firent qu'un, dont M. d'Unruh fut nommé Colonel, qui a eu pour successeurs Goldacker en 1728, Schlichting en 1734. Mr. d'Arnim aujourdhui Général, & Ministre-Plénipotentiaire à la Cour de Russie, en est le Chef depuis 1745. Ce Régiment a été mis sur le pied des Cuirassiers l'année 1748. Mr. de Berlepsch en est le Colonel-Commandant actuel.

6. *Dessau.* Ce Régiment, Dragons d'origine, a été cédé au feu Roi en 1699 par le Duc régnant de Brunswic, M. de Milkau mort Général depuis quelques années se trouvant à la tête du Régiment. A la réforme de 1717, ce Régiment & celui de S. Paul n'en formèrent qu'un, dont Mr. de Birckholz fut nommé Colonel, qui a eu pour successeurs Arnstædt l'aîné en 1726, Arnstædt le jeune en 1732, Rechenberg, aujourd'hui Inspecteur-Général de la Cavalerie en 1741, le Prince de Schwartzbourg-Sondershausen en 1748, le Prince d'Anhalt-Dessau, Lieutenant-Général, en 1749. Ce Régiment a été mis sur le pied de Cuirassiers en 1748. M. de Dalwiz en est le Colonel Commandant actuel.

7. *Plötze.* Ce Régiment, Dragon d'ori-

gine comme les deux précédens, a été Wrangel à sa création en 1704, auquel a succedé, en 1710, M. de Baudissin, mort depuis quelques années Général en Chef. A la réforme de 1717, ce Régiment & celui de Brause n'en formèrent qu'un, dont M. de Klingenberg, mort Général & Gouverneur de Leipzig, fut nommé Colonel, auquel ont succedé Mr. le Chevalier de Saxe en 1729, M. de Pirch en 1740, tué à la Bataille de Kesselsdorff, après avoir passé à la tête d'un Régiment d'Infanterie. M. le Général-Major de Plötze est le Chef actuel de ce Régiment depuis 1744, & M. de Ponikau, le Colonel-Commandant depuis la même année. Il a été mis sur le pied de Cuirassier l'année 1748.

8. *Vitztbum d'Eckstedt.* Ce Régiment a été créé Tiesenhausen en 1702, auquel a succedé Gersdorff en 1706, qui ayant été tué la même année dans la Bataille de Calisch a eu pour successeur immédiat Winckel & ensuite le Comte d'Althan, Kiau & Arnstædt l'un après l'autre. Il a été Pflug en 1717, Hackeborn en 1728, Polenz en 1730, Venediger dans le courant de la même année, Maffée en 1737, & Vitzthum d'Eckstedt en 1745.

D R A G O N S.

1. *Prince Charles.* Ce Régiment a été formé en 1734, sur le pied d'un Corps chasseur, consistant en 4 Compagnies du nombre de 634 hommes. Le Prince Charles en fut déclaré Chef, & Mr. de Milkau Colonel-Commandant. On donna à ce Corps une autre forme en 1742, le mettant à

18 Compagnies, du nombre de 763 hommes y compris l'Etat-Major. M. le Comte de Nostitz en est le Commandant actuel depuis l'année 1745.

2. *Prince Albert.* Ce Régiment a été créé en 1744 pour S. A. R. le Prince Albert. Il a eu pour prémier Colonel-Commandant M. de Wilmsdorff, auquel a succedé, en 1750, M. le Comte Zamoysky, le Colonel-Commandant actuel.

3. *Comte Rutowsky.* Ce Régiment a été formé en 1742 par M. le Comte Rutowsky, Feld-Maréchal-Général de l'Armée de Saxe, sur le même pied que celui du Prince Charles. Mr. de Vitzthum en a été le prémier Colonel-Commandant, auquel a succedé M. le Baron de Dyherrn en 1745, qui l'est encore actuellement.

4. *Comte de Brühl.* Le Lieutenant-Général Sibilsky forma en 1733 le pied de ce Régiment. Ce n'étoit alors que quelques Compagnies de Cavalerie légère, qui ont été portées ensuite à l'existence d'un Régiment. M. le Comte de Brühl, Prémier-Ministre & Général d'Infanterie, en est le Chef depuis 1748, & M. de Monro, Colonel-Commandant.

ARTILLERIE.

IL y a eu, d'institution très ancienne, un Corps d'Artillerie en Saxe, dit de la Maison, composé de 90 Canoniers, divisés en trois Brigades. Mais le Corps d'Artillerie de Campagne a été créé en 1697 par le feu Roi Auguste II. Il étoit de 6 Compagnies, au commencement de la Guerre de 1700, dont deux ont été réformées de-

puis, desorte qu'aujourdhui toute l'Artillerie de Saxe consiste dans une Compagnie dite de la Maison, & quatre de Campagne. Les Commandans en Chef ont été Richter en 1693, le Comte de Zinzendorff en 1702, avec le titre de Grand-Maître d'Artillerie, qui a passé à ses successeurs, le Comte de Wackerbarth en 1705, le Général Obnaus en 1737, le Feld-Maréchal-Général Comte Rutowsky en 1740, les Sous-Commandans ont été, le Général-Major Schmidt depuis 1703 jusqu'en 1737, le Colonel Klippgen en 1737, le Colonel Hiller en 1740. Le Colonel Schmidt commande actuellement l'Artillerie de la Maison, & le Colonel Haussmann le Bataillon pour le service de Campagne.

INFANTERIE.

1. G*Ardes-Grénadiers.* Ce Régiment a été créé en 1729, & M. le Comte Rutowsky, aujourdhui Feld-Maréchal-Général, en fut déclaré Colonel-Commandant. M. le Comte de Sulkowsky le fut en 1737, M. le Comte de Frise en 1738, & depuis 1740 M. le Feld-Maréchal Comte Rutowsky en est pour la seconde fois le Chef. Mr. de Pirch, Général-Major, en est le Sous-Commandant actuel.

2. *Gardes.* Ce Régiment est un des vieux de Saxe. Il a fait la Campagne en Hongrie en 1696, & s'est trouvé l'année suivante à la Bataille de Zenta. Il a eu pour Colonels-Commandans, le G. Robel en 1702, Schulenbourg en 1704, Wilke en 1710, Stojentin en 1712, Schmettau en 1718, Fitzner en 1719, Weisbach en 1728, Stutterheim

en

en 1740. Mr. de Crousaz en est le Colonel-Commandant actuel depuis 1745.

3. *La Reine.* Ce Régiment est un de ceux que l'Electeur Jean-George III mena au secours de Vienne en 1683. Il portoit alors le nom de Prince Chrétien de Saxe-Zeitz, & fit en 1691 la Campagne du Rhin sous le même Electeur. Il a été Bornstedt en 1694. Il fut déclaré Prince Royal en 1701, & a eu successivement pour Colonels-Commandans Plötze en 1702, Canitz en 1707, Stutterheim en 1711, Flemming en 1720, Ridesel en 1722, le Comte Sulkowsky en 1733. Ce Régiment fut declaré Régiment du Corps après l'avènement du Roi au Trône de Pologne, & incorporé à celui des Grands-Grénadiers comme troisième & quatrième Bataillon. Mr. le Comte de Frise remplaça le Comte Sulkowsky en 1738, & après sa mort, arrivée l'année d'après, les Gardes Grénadiers firent de nouveau Corps à part & reprirent leur ancienne consistence. Le troisième & quatrième Bataillons en furent détachés sous le nom de Régiment de la Reine, au-lieu de celui de Prince Royal & Régiment du Corps qu'ils avoient porté auparavant. Mr. de Munchou, Général-Major, en est le Commandant actuel depuis 1739.

4. *Princesse Electorale.* C'est proprement un Bataillon de Grénadiers qui se trouve décoré de ce titre. A l'arrangement pris en 1747, les quatre Régimens Secondes Gardes, Jasmund, Almpeck & Bellegarde ayant été réformés, les huit Compagnies de Grénadiers des dits Régimens formèrent un nouveau Bataillon dont M. le Comte de Bellegarde, Général-Major, & Grand-Mai-

tre de L. A. R. les Princes Xavier & Charles, fut nommé Chef. Il a été déclaré Régiment de la Princesse Royale & Electorale le 22 Juillet 1750.

5. *Prince Xavier.* Ce Régiment a été formé en 1730, de quatre anciennes Compagnies, destinées pour la Garde des Maisons Royales & Electorales de Saxe, & d'un Bataillon cedé au feu Roi de Pologne par le Duc régnant de Saxe-Weimar. Les quatre Compagnies ont eu pour Chefs M. de Jasmund, aujourdhui Général d'Infanterie en 1723, M. de Suhn en 1725, M. Odempsy en 1728. Le Prince Jean Guillaume de Weymar fut déclaré Colonel de ce Régiment en 1730, à sa nouvelle formation, après la mort duquel arrivée en 1732, S. A. R. le Prince Xavier en fut déclaré Chef, & M. d'Adelepsen, Colonel-Commandant, qui a été remplacé en 1742, par M. de Gersdorff, Général-Major & Commandant actuel.

6. *Prince Clément.* Ce Régiment a été formé en 1704, par le Duc Jean-George de Saxe Weissenfels, & en a porté constamment le nom jusqu'en 1746, année de la mort de Jean-Adolphe dernier Duc de cette Maison. Ses Colonels-Commandans ont été Bunau en 1704, Benckendorff en 1711, Strombeck en 1717, Wilke en 1725, Schoembeck en 1729, O Dempsie en 1734, Nicolaus de Pirch, aujourdhui Inspecteur Général de l'Infanterie, en 1740, & Mr. de Koetschau en 1744, qui l'est encore actuellement. Depuis 1746 S. A. R. le Prince Clément se trouve le Chef de ce Régiment.

7. *Gotha.* Ce Régiment a été connu longtems sous le nom de Kuffer, & s'est trouvé

un

un de ceux que l'Electeur Jean-George III mena en personne, au secours de Vienne en 1683. M. Kuffer a eu pour successeurs le Général Utterodt en 1690, le Prince Guillaume de Holstein-Wiesenbourg en 1698. Le Régiment prit le nom de la Reine en 1700, & a eu pour Colonels-Commandans, Zeidler en 1700, le Prince Louis de Wurtemberg en 1710, Heiniz en 1717. Le Prince Joseph en a été déclaré Chef en 1727, & M. le Comte Rutowsky, aujourdhui Feld-Maréchal-Général, Colonel-Commandant. Après le decès du Prince Joseph, le Colonel de Bohnen passa à la tête de ce Régiment en 1728, qui depuis à toujours porté le nom de ses Colonels. Le Baron de Haxthausen, aujourdhui Lieutenant-Général & Gouverneur de Leipzic, en eut l'agrément en 1730, le Général-Major de Franckenberg en 1740, le Prince Jean-Adolphe de Saxe-Gotha, Général-Major, en 1744, qui en est le Chef actuel. Les Colonels-Commandans de ce Régiment ont été Mr. de Pahlen, aujourdhui Colonel du Corps des Cadets, en 1746, M. de Weisbach en 1748, Mr. d'Utterodt l'est depuis le mois de Mai de l'année 1751.

8. *Frankenberg*. Ce Régiment a été Beuchling à sa création en 1701, Wackerbarth en 1707, Frise en 1714, Pflug en 1717, Calla en 1728, Nisémeusel en 1740. Mr. de Franckenberg, Général-Major, en est le Chef actuel depuis 1746, & Mr. le Comte d'Oynhausen, Colonel-Commandant.

9. *Minckwitz*. Ce Régiment a été cedé au feu Roi par le Margrave d'Anspach en 1709, M. le Comte de Seckendorff, aujour-

dhui Feld-Maréchal-Général, en étant le Colonel-Commandant. Il a été ensuite Diemar en 1717, Marancourt en 1719, Prince Guillaume de Rudelstadt en 1723, Prince Guillaume de Gotha en 1728, Löwendahl, aujourdhui Maréchal de France en 1734, Sulkowsky en 1736, Nicolas Pirch en 1744. Mr. de Minckwitz, Lieutenant-Général, en est le Chef depuis 1746, & Mr. de Carlowitz, Colonel-Commandant.

10. *Frise.* Ce Régiment a été créé Flemming en 1711, Wackerbarth en 1714, Dresky en 1717, Wilcke en 1729, Comte de Cosel en 1739. M. le Comte de Frise, Général-Major au service de la Saxe & Maréchal de Camp en France, en est le Chef depuis l'année 1726, & le Baron de Klingenberg, Colonel-Commandant depuis 1749.

11. *Rochau*, Fusiliers. Ce Régiment a été forme en 1741, du cinquième Bataillon du Régiment du Corps, qui fut défait après la mort du Général Comte de Frise. Les deux prémiers Bataillons reprirent le titre de Gardes Grénadiers; les deux suivans formèrent Corps à part sous le nom de la Reine, & le cinquième Bataillon augmenté forma le Régiment dont il est ici question. Mr. de Schömberg en fut nommé Colonel, qui, tué à la Bataille de Strigau en 1745, a eu pour Successeur M. le Général Baron de Rochau, Chef actuel du Régiment, dont M. de Dieden se trouve le Colonel-Commandant.

12 *Comte de Bruhl.* Ce Régiment a été formé en 1741 par M. le Comte de Bruhl, Prémier-Ministre & Général d'Infanterie. M. de Minckwitz, aujourdhui Lieutenant-

Gé-

Général, en a été le prémier Colonel-Commandant, auquel a succedé en 1744, M. de Bolberiz, qui l'est actuellement.

13. *Stolberg.* Ce Régiment a été levé en 1742 par Mr. le Comte de Stolberg, aujourdhui Général-Major, qui en est encore le Chef, & Mr. de Bomsdorff, Colonel-Commandant.

REGIMENS DES CERCLES.

14. *Sternstein.*
15. *Pflug.*
16. *Rogucky, &*
17. *Bruchting.*

CHAPITRE IX.

Des Troupes de Hanovre, telles qu'elles sont actuellement sur pied.

INFANTERIE.

1. Les *Gardes.* Ce Régiment a pour tige trois Compagnies, dont la Maison de Wolffenbuttel fit présent au Duc Ernest-Auguste en 1662, & dont on forma un Régiment à Osnabruk. On y joignit en 1690, les deux Compagnies de la Garnison ordinairement du Château, mettant le Régiment à deux Bataillons, & on le déclara Régiment des Gardes à Dendermonde. Les Commandans en ont été en 1663, le Général d'Infanterie Uffel, en 1667 le Lieutenant-Général Ohr., en 1695 le Général d'In-

d'Infanterie Sommerfeldt, en 1712 le Feld-Maréchal de Bulow, en 1733 le Lieutenant-Général d'Ilten, en 1748 le Général de Sommerfeldt.

2. *Block.* Ce Bataillon a été formé en 1670. Il a eu pour Commandans en 1670 le Colonel Wiedeman, en 1687 le Brigadier Bremer, tué à Landen en 1693, en 1693 le Général-Major Gohr, tué à Malplaquet, en 1710 le Colonel Boldewin, en 1717 le Lieutenant-Général de Wurmb, en 1740 le Colonel Grote, en 1741 le Brigadier Block.

3. *Oberg.* Ce Bataillon a été formé en 1673. Il a eu pour prémier Commandant en 1675 le Comte de la Lippe, en 1677 le Colonel Flemming, en 1682 le Général du Mont, en 1687 le Brigadier Amstenrath, en 1704 le Brigadier Tecklenbourg, en 1719 le Général-Major Schwaan, en 1738 le Brigadier de Schulenbourg, en 1743 le Colonel d'Oberg.

4. *Grote.* Ce Bataillon a été formé par un Prince de Modène en 1675, qui a eu pour successeurs en 1679, le Colonel Bernholz, en 1684 le Colonel Marteaux, en 1688 le Général-Major de St. Pol, en 1706 le Colonel Starcke, en 1708 le Colonel de Leury en 1719 le Brigadier d'Amproux, en 1738 le Général-Major de Middachten, en 1751 le Colonel Grote.

5. *Hammerstein.* Ce Bataillon a été formé en 1675 par le Colonel d'Ilten, auquel a succedé en 1680 le Colonel Röbbig, en 1686 le Général Sommerfeld, en 1694 le Général-Major Comte de Witgenstein, en 1700 le Colonel Schlegel, en 1703 le Lieutenant-Général de Klinkowström, en 1719 le

le Général de Sommerfeld, en 1748 le Colonel de Hammerstein.

6. *Hardenberg.* Ce Bataillon a été formé en 1667 par le Général-Major Staaz. Ses successeurs ont été, en 1667 le Feld-Maréchal Pudewil, en 1696 le Brigadier Weyhe, en 1703 le Colonel Brunch, tué à la Bataille de Ramillies, en 1706 le Colonel Stallmeister, en 1716 le Colonel Leslie, en 1721 le Lieutenant-Général de Druchtleben, en 1747 le Colonel de Hardenberg.

7. *Borch.* Ce Bataillon a été formé en 1675 par le Colonel Verckell, qui a eu pour successeurs, en 1675 le Colonel de Hülsen, en 1678 le Colonel Ohr, en 1686 le Général Sommerfeld, en 1688 le Colonel Stiegelberg, tué devant Mayence, en 1689 Schotte, en 1691 le Comte de Königsmarck, en 1693 le Comte de Lewenhaupt, en 1694 le Brigadier de Hulsen, en 1705 le Général-Major Koseritz, en 1719 le Colonel de Münchhausen, en 1720 le Colonel de Zastrow, en 1733 le Colonel de Bachelle, en 1734 le Colonel Berward, en 1738 le Colonel Diepenbrock, en 1742 le Général-Major de Borch.

8. *Wangenheim.* Ce Bataillon a été formé en 1680 par le Général-Major Offener. Il a été en 1683 Paland, en 1683 Siegelberg, en 1686 le Duc Maximilien-Guillaume, qui le mena en Morée, en 1688 le Lieutenant-Général d'Herleville, en 1705 le Brigadier Belling, en 1719 le Colonel Berward, en 1719 le Colonel Einbeck, en 1728 le Brigadier Behr, en 1739 le Général-Major Böselager, en 1751 le Colonel Wangenheim.

9. *Munchow.* Ce Bataillon a été formé en 1704 par le Colonel Starcke, qui a eu pour successeurs, en 1706 de Leur, en 1708 Diepenbrock, en 1709 S. Denis l'Escure, en 1711 Niemeyer, en 1717 le Brigadier Behr, en 1735 le Général-Major Maider, en 1746 le Colonel Munchow.

10. *Brunck.* Ce Bataillon est un des trois que le Colonel de Bourdon leva en 1741, chaque Bataillon étant de cinq Compagnies, à 140 hommes. Ils firent, en 1745, chacun Corps à part. Le prémier Bataillon fut conféré au Colonel Hugo, qui eut la même année pour successeur le Colonel Brunck.

11. *Kielmansegge.* Ce Bataillon a été formé en 1745, du second Bataillon du Régiment précédent, qui fut porté à sept Compagnies, & eut pour prémier Colonel Mr. de Kielmansegge.

12. *Ledebur.* Du troisième Bataillon du Régiment de Bourdon, dont on vient de faire mention immédiatement avant *le Bataillon de Kielmansegge*, on forma en 1745 le Régiment de Hohorst, qui fut porté à deux Bataillons. Le Colonel de Hohorst étant mort en 1747, son Régiment fut partagé, & le prémier Bataillon en fut conferé au Colonel Ledebur.

13. *Halberstadt*, Fusiliers. Le second Bataillon du Régiment précédent forma, en 1747, un Corps de Fusiliers, & eut pour Commandant, le Lieutenant-Colonel Diepenbrock, à qui succeda, en 1749, le Lieutenant-Colonel d'Halberstadt.

IN-

INFANTERIE AUTREFOIS CELLOISE.

14. *Spörcken.* Ce Bataillon est le prémier d'un Régiment, que le Colonel Rasfeldt mena, en 1668, au secours de Candie, & qui a eu pour successeurs, en 1671 le Colonel Joquet, en 1675 le Général-Major Marlortie, en .... le Général Boisdavid, en ..... le Général-Major de Luc.

En 1707 ce Régiment fut partagé; les deux Batailllons qui le composoient formèrent chacun Corps à part. Celui-ci, qui en étoit le prémier, a eu pour Commandans le Général de Melville en .... auquel a succedé Mr. de Spörcken, Général-Major en 1742.

15. *Hauss.* Ce Bataillon a été le second du Régiment précédent. Son prémier Colonel a été, en 1707, Mr. de Hodenberg, en 1711 le Général de Campen, en 1746 le Colonel de Hauss.

16. *Zastrow.* Ce Bataillon a été le prémier d'un Régiment commandé par le Général-Major d'Enden, auquel a succedé en 1682 le Général-Major de Nettelhorst, qui le mena en 1685 en Hongrie. En 1691 on sépara les deux Batailllons qui le composoient, & celui-ci eut pour Colonel, en 1692, M. de Dalberg, en 1693 le Général-Major Bernsdorff, en 1709 le Colonel Diepenbroick, en 1714 le Lieutenant-Général Lucius, en 1737 le Général-Major Zastrow.

17. *Hattorff.* Ce Bataillon a été le second du Régiment dont on vient de faire mention; il en fut séparé en 1691, & eut

M.

M. de Bibrack pour prémier Colonel, auquel ont succedé, en 1692 le Brigadier Carll, en 1706 le Général-Major Hitzfeld, en 1725 le Colonel Torney, en 1726 le Colonel Klinckowström, en 1734 le Lieutenant-Général Klinckowström, en 1751 le le Colonel Hattorff.

18. *Freudeman.* Ce Bataillon est le prémier d'un Régiment qui a eu pour prémier Colonel M. de Flœtten, auquel ont succedé, en 1668 le Colonel Melleson, mort au blocus de Stade en 1676, en 1676 le Colonel Carmaillon, en 1677 le Colonel Jager, tué dans une sortie faite de Stettin, en .... le Général Major de la Motte.

En 1702 ce Régiment fut partagé: le prémier Bataillon eut pour Colonel le Lieutenant-Général de Gauvin, qui a eu pour successeurs, en 1727 le Colonel Quernheim, en 1733 le Général-Major Bothmer, en 1744 le Colonel Freudeman.

19. *Hugo.* Ce Bataillon, qui étoit le second du susdit Régiment, fut en 1702 le partage du Général-Major du Broulle, auquel ont succedé, en 1723 le Colonel Maw, en 1733 le Général-Major Monroy, en 1743 le Colonel de Maxuel, en 1745 le Colonel Hugo.

20. *Soubiron.* Ce Bataillon a été le prémier d'un Régiment commandé, à sa création, par le Colonel de Friesen, qui a eu pour successeurs, en 1686 le Colonel Mellinger, en 1686 le Colonel Linstow, en 1691 le Lieutenant-Général de Ranzow.

En 1724 les deux Bataillons de ce Régiment furent séparés. Le prémier eut pour Colonel M. de Sebo, auquel a succedé, en 1729 le Lieutenant-Général de Soubiron.

21.

21. *Hobdenberg.* Ce Bataillon, qui étoit le second du Régiment susmentionné, eut pour Colonel, en 1724 le Brigadier de Ranzow, en 1739 le Général-Major de Maidel, en 1746 le Colonel de Hohdenberg.

22. *Diepenbroick.* Ce Bataillon a été formé en 1692, de deux Compagnies, tirées des Régimens de Boisdavid, la Motte & Ranzow, que le Brigadier de la Motte mena la même année en Hongrie. A leur retour, en 1694, trois Compagnies furent rendues aux Régimens dont elles avoient été tirées, & les cinq autres restèrent en corps, aux ordres du Colonel Tosin, tué près du Schellenberg en 1704, auquel ont succedé, en 1704 le Général-Major Beck, en 1724 le Général-Major de Wrangel, qui troqua, en 1742 le Colonel de Sporcken, en 1744 le Colonel de Horn, en 1749 le Colonel de Diepenbroick.

23. *Des Meuses.* Ce Bataillon a été formé en 1702 par un Prince de Mecklenbourg-Strelitz, auquel ont succedé, en 1708 le Colonel Knöbel, en 1717 le Général-Major Rhöden, en 1741 le Colonel de Spörcken, en 1742 le Lieutenant-Général de Wrangel, en 1746 le Colonel des Meuses.

24. *Krougb.* Ce Bataillon a été créé en 1717 par Son Altesse Royale le Prince Ernest-Auguste, alors Evêque d'Osnabruck, il n'étoit que de cinq Compagnies. A sa mort, en 1728, il échut à la Maison d'Hanovre, & en 1731 on l'augmenta de deux Compagnies. Ses Colonels ont été, en 1717 Lange, en 1722 le Brigadier Vincke, en 1741 le Brigadier Krough.

AR

ARTILLERIE.

On n'est pas au fait de la création de ce Corps. Ce que l'on en sait, c'est qu'en 1705, après la mort du Duc George-Guillaume de Celle, son Artillerie fut agrégée à celle de la Maison d'Hanovre. On l'a augmenté, en 1732, en le mettant à trois Compagnies, commandées par un Colonel, un Lieutenant-Colonel & un Major. Les Commandans en chef de l'Artillerie que l'on sait, ont été, en. . . . le Général-Major Bobard, en 1689 le Brigadier Braun, en . . . . le Colonel Bodeck, en . . . . le Colonel Strackwitz, en 1715 le Brigadier Welling, en 1734 le Général-Major Brückman.

CAVALERIE HANOVRIENNE.

1. *Gardes du Corps.* Les Commandans en ont été, en 1675 Paland, tué devant Vienne, en 1680 le Général-Major de Busch, en 1693 le Lieutenant-Général de Weyhe, en 1708 le Général de Hardenberg, en 1737 le Général-Major de Grote.

2. *Bruckhausen.* Ce Régiment a été formé en 1675 en faveur du Colonel de Gordon, qui a eu pour successeurs, en 1687 le Lieutenant-Général de Voigt, en 1717 le Lieutenant-Général de Schultzen, en 1749 le Colonel de Bruckhausen.

3. *Hammerstein.* Ce Régiment a été formé en 1680. Son prémier Colonel a été le Brigadier de Bauchhaupt, auquel ont succedé, en 1680 le Colonel Offener, tué à Landen, en 1693 le Colonel Gœden, en

1705

1705 le Général-Major Pentz, en 1722 le Brigadier Busch, en 1733 le Général-Major Hammerstein.

4. *Wreden.* Ce Régiment, créé en 1675, a eu le Général-Major Offen, pour prémier Colonel auquel ont succedé, en 1694 le Comte de Nögel, tué à Hochstedt, en 1704 le Lieutenant-Général de Schulenbourg, en 1729 le Colonel Walther, en 1735 le Colonel Malortie, en 1740 le Brigadier Wreden.

5. *Régiment du Corps.* Il a été créé en 1682. Son prémier Colonel a été M. de Montigny, & les autres, en 1682 le Colonel de Breidenbach, en 1686 le Colonel de Mesebouch, tué à Landen, en 1693 le Colonel de Pudewil, en 1703 le Colonel de Benningsen, en 1704 le Général-Major de Pentz, en 1705 le Général-Major de Breitenbach, en 1728 le Brigadier de Löwen, en 1729 le Lieutenant-Général de Launay, en 1746 le Colonel de Heimbourg, en 1751 le Colonel de Diemar.

6. *Pœllnitz.* Ce Régiment a été formé en 1701, & a eu pour prémier Commandant, le Général-Major de Pentz, auquel ont succedé, en 1704 le Colonel de Bannier, tué à Hochstedt, en 1704 le Colonel de Rheden, en 1710 le Colonel de Grote, en 1713 le Général-Major de Hasbergen, en 1739 le Colonel de Bremer, en 1744 le Colonel Schneen, en 1744 le Colonel Dachenhausen, en 1746 le Colonel de Behr, en 1747 le Colonel de Pœllnitz.

7. *Grénadiers à Cheval.* Ce Corps a été créé en 1744. Il est d'un Escadron de deux Compagnies. Son prémier Commandant a été le Colonel de Breitenbach, auquel a suc-

succedé, en 1747 le Lieutenant-Colonel de Bock.

8. *Platen.* Ce Régiment a été créé en 1745 en faveur du Colonel Comte de Platen, qui en est le Chef actuel.

CAVALERIE AUTREFOIS CELLOISE.

9. *Montigny.* On ignore la date de la création de ce Régiment. Ses Colonels, que l'on sait, ont été, en 1670 le Colonel Villier, en 1671 le Colonel Feige, en 1674 le Général-Major Beauregard, en 1690 le Colonel Brennecke, en 1694 le Brigadier Freechapell, en 1711 le Général-Major Schluter, en 1731 le Colonel Drewes, en 1732 le Colonel Rathman, en 1734 le Général-Major de Montigny.

10 *Breidenbach.* On ignore encore l'année de la création de ce Régiment, qui a eu pour Commandans, en . . . . le Comte de Nassau, en . . . . le Général-Major Haxthausen, en . . . . le Colonel Chaquet, en 1675 le Feld-Maréchal Chavet, en 1677 le Colonel Wiesel, tué à Landen, en 1693 le Général d'Infanterie Boisdavid, en 1706 le Lieutenant-Général St. Laurent, en 1729 de Colonel Horn, en 1732 le Colonel Weddig, en 1738 le Colonel Wintzer, en 1742 le Colonel Bülow, en 1744 le Colonel d'Acéré, tué devant Tournay, en 1745 le Colonel de Hardenberg, tué à Laffeld, en 1746 le Colonel de Breidenbach.

DRA-

DRAGONS HANOVRIENS.

1. *Busch.* Ce Régiment a été formé en 1689 par le Feld-Maréchal de Bülow, auquel a succedé en 1733 le Lieutenant-Général de Busch.

2. *Pontpietin.* Ce Régiment a été créé en 1701 en faveur du Brigadier de Schulenbourg, mort Lieutenant-Général. Il étoit à sa création de six Compagnies, & l'année 1731 il fut porté à huit. A Mr. de Schulenbourg ont succedé, en 1704 le Colonel Busch, en 1704 le Colonel Bennigsen, en 1707 le Colonel de Eltz, en 1710 le Général-Major Schluter, en 1711 le Colonel Gehle, en 1715 le Général de Pontpietin.

DRAGONS AUTREFOIS CELLOIS.

3. *Behr.* Ce Régiment a pour tige un Escadron de quatre Compagnies, formé en 1671 par le Lieutenant-Colonel Francke. En 1697 on en réforma deux, en 1683 on l'augmenta de quatre, en 1684 on l'augmenta encore de deux Compagnies, desorte qu'il se trouva sur le pied complet d'un Régiment. Il marcha en 1685, en Hongrie. A son retour, on réforma deux Compagnies en 1691 le Colonel Francke remercia, en 1701 on l'augmenta de deux nouvelles Compagnies. Les Commandans de ce Régiment ont été, en 1671 le Colonel Francke, en 1692 le Général-Major Villers, en 1708 le Général-Major Hahn, en 1716 le Général Wendt, en 1747 le Colonel Behr.

4. *Heimbourg.* Ce Régiment tire sa souche

che de quatre Compagnies formées en 1689 par le Major Horn. En 1690 Mr. de Bothmer, mort Lieutenant-Général, fut placé à la tête de ces quatre Compagnies. L'année suivante on les augmenta de deux, & en 1692 on y joignit encore deux autres Compagnies de nouvelle levée. Mr. de Bothmer fut déclaré Colonel de ce Régiment en 1691, & a eu pour successeurs, en 1729 le Brigadier Löwen, en 1735 le Colonel Harling, en 1738 le Brigadier Weddig, en 1740 le Général-Major Adelepsen, en 1751 le Colonel Heimbourg.

CHAPITRE X.

De l'Art de faire des Armes.

Dans quelle vue on doit apprendre à faire des Armes.

D. DAns quelle vue doit-on apprendre l'Art de faire des Armes?

R. Puisque les Armes ne doivent être régardées que comme le soutien des Loix & de la Justice, on ne doit jamais s'en servir que pour le service de son Prince & de sa Patrie, pour le maintien de la Religion, & pour la défense de sa vie. Ce n'est que dans cette vue qu'on doit apprendre un Art, qui n'est pas moins noble qu'utile.

Règles à observer dans les Académies d'Armes.

D. Quelles sont les règles que l'on doit observer dans les Académies d'Armes?

R. Ces règles sont:

1. De ne point jurer le St. Nom de Dieu.

2. De ne point dire de paroles, ni de chanter des chansons indécentes.

3. De

3. De ne point badiner, parce que les ſuites en ſont ordinairement fâcheuſes.

4. De ne point railler perſonne ſur le fait des Armes.

5. De ne point tirer l'Epée dans la Salle.

6. De ne point faire des Armes ſans être ganté.

7. De ne point faire des Armes l'Epée au côté.

8. De ne point troubler ceux qui font des Armes.

9. De ne point traîner le bouton du Fleuret à terre.

10. De ne point faire des Armes, lorſqu'on ſe ſent pris de vin.

11. De ne point boire ni fumer dans la Salle d'Armes.

12. De faire politeſſe aux perſonnes préſentables qui viennent dans la Salle, & de leur offrir des Fleurets, ſous l'agrément du Maître.

13. Les Fleurets caſſés ſeront pour le compte des Ecoliers qui les auront préſentés aux Etrangers pour faire aſſaut.

14. Les Fleurets qui ſeront caſſés par les Ecoliers d'une même Salle, ſeront payés par celui entre les mains duquel le tronçon ſera reſté.

15. En faiſant des Armes, lorſqu'on fait tomber le Fleuret de ſon Adverſaire, il faut le ramaſſer promptement, & le lui remettre en main avec politeſſe.

16. Si malheureuſement en faiſant des Armes, on ſe frapoit au viſage, celui qui donne le coup doit faire honnêteté à l'autre.

17. Les Ecoliers peuvent venir les jours ouvriers, aux heures de la Salle, s'ils le jugent

jugent à propos, n'étant point ouverte les Fêtes & Dimanches.

18. Il faut que l'Ecolier prenne sa leçon d'Armes sans interruption.

19. L'Ecolier doit payer les Fleurets qui se cassent, lorsqu'il s'exerce contre le Maître, ou contre le Prévôt de Salle.

20. Enfin, il est de l'honneur de l'Ecolier de payer régulierement le prix convenu.

Posture que l'on doit garder dans la manière de combattre de l'Epée. Planche IX. Fig. 1.

D. Quelle posture doit-on garder dans la manière de combattre de l'Epée, de pointe seule, & que faut-il observer à cet égard?

R. Il y a sur cela douze points essentiels à observer. Ces points sont:

1. De présenter la pointe de l'Epée droite, vis-à-vis la mammelle droite de l'Ennemi, ensorte que le demi-tranchant regarde la terre.

2. Que le bout du pommeau de l'Epée regarde entre le teton droit & l'aisselle, & tombe directement au-dessus du bout du pied droit.

3. Que la poignée soit serrée près du pommeau avec le petit doigt & le second doigt, & que le milieu du pouce soit appuié à plat sur la poignée de l'Epée, près de la sougarde; laquelle poignée étant soutenue du dedans de la jointure du prémier doigt, on aura la facilité de dégager & de tirer.

4. Il faut avoir le bras droit, le poignet flexible & tourné demi-quarte, ensorte que le demi-tranchant de la lame regarde la terre, & que le bout des ongles des trois derniers doigts de la main droite regarde le Ciel, & la plus grande partie de l'ongle du pouce, ainsi que le bout du prémier doigt.

5. Que

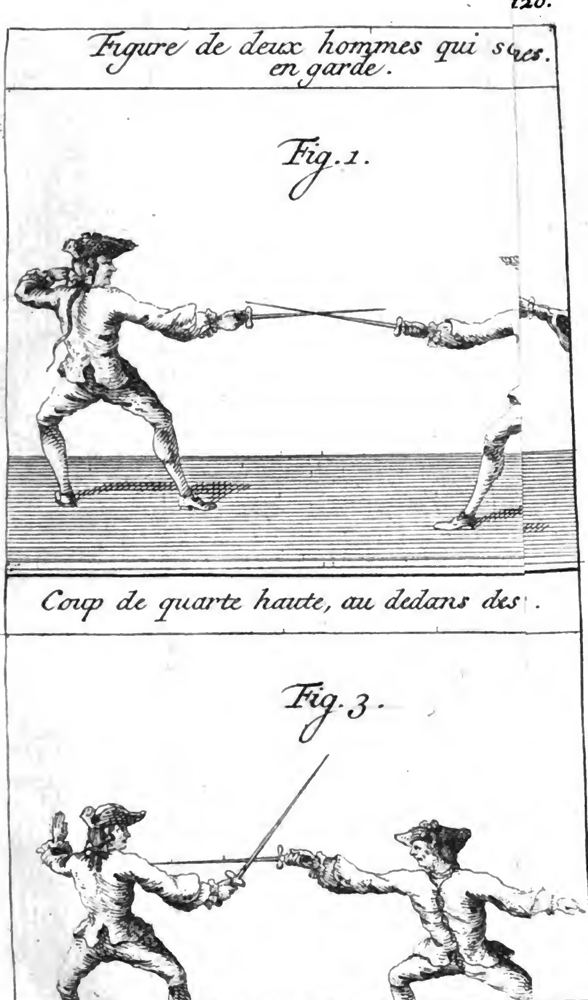


Figure de deux hommes qui s es. en garde.

Coup de quarte haute, au dedans des .

5. Que le bras gauche ſoit élevé & plié en demi-cercle, le coude en dehors, avec la main élevée à la hauteur de l'œil gauche, le pouce regardant la terre, & le creux de la main en dehors. Planche IX. Fig. 1.

6. On doit avoir la tête droite, retirée plus en arrière qu'en devant, & tournée du côté de l'épaule droite, pour regarder en face l'Ennemi.

7. Que les deux épaules ſoient bien effacées, & le corps porté entierement ſur la partie gauche.

8. Que la hanche droite ſoit bien cavée du côté de la partie gauche, ſans néanmoins tendre le derrière, ni avancer le corps en avant.

9. Il faut avoir le genou droit flexible, & un peu plié.

10. Que le bout du pied droit ſoit en ligne droite, vis-à-vis l'Ennemi, & que le talon regarde l'œil du ſoulier en dedans du pied gauche, qui doit être en ligne traverſante au pied droit, & écarté l'un de l'autre de la longueur d'environ deux ſemelles.

11. Que le genou gauche ſoit plus en dehors qu'en dedans, avec le jarret gauche bien plié.

12. Enfin le pied gauche doit être à plat & ferme ſur la terre, préſentant le dedans du pied au talon droit.

Voyez ſur tous ces points la *Fig.* 1. de la *Planche* IX.

Principes que doivent ſuivre les Jeunes-gens.

D. Quels principes doivent ſuivre les Jeunes-gens qui apprennent à faire des Armes ?

R. Comme les Jeunes-gens ſe laiſſent ſouvent emporter à une bouillante ardeur,

ſans prévoir le danger auquel ils s'expoſent, il eſt de la dernière importance qu'ils ſe rapellent dans l'occaſion certaines maximes que dicte la prudence, & qui font partie des principes généraux de l'Art des Armes.

Voici ces maximes. Ne vous mettez point en garde dans la meſure de l'Ennemi, pour n'être point ſurpris. Ne ſoyez point prevenu en votre faveur; car l'habileté d'un autre peut ſurpaſſer la vôtre. Ne faites point de tems inutiles, crainte d'être ſurpris par l'Ennemi. Il faut feindre d'apréhender un entreprenant, pour l'obliger à vous donner occaſion de le ſurprendre. Il faut, dans votre garde, que tous les mouvemens ſoient oppoſés à ceux de l'Ennemi. L'habileté conſiſte à cacher ſon deſſein, & à découvrir celui de l'Ennemi pour en profiter. Si vous avez affaire contre un timide, attaquez-le vigoureuſement, c'eſt le moyen de le mettre en deſordre. Attachez-vous à reſter de pied ferme, à avancer & à reculer à propos. Dans une affaire ſérieuſe la parade eſt excellente, mais les habiles gens combattent plus de tête que de la main. Pour aquerir l'expérience des Armes, il faut avoir l'application & la pratique. La perfection des Armes conſiſte en cinq qualités néceſſaires, qui ſont inſéparables; ſavoir, la connoiſſance, la viteſſe, & la juſteſſe d'accord avec l'œil & la main. Si vous êtes aſſez heureux de poſſéder l'Art des Armes dans ſa perfection, que ce ſoit pour être plus ſage, afin de ne jamais tirer l'Epée que lorſque vous y êtes obligé ou par devoir, ou pour la défenſe de votre vie.

D. Que

D. Quelles ſont les différentes Gardes qui ſont en uſage en Europe? Gardes qui ſont en uſage en Europe.

R. On peut réduire ces Gardes à douze principales, qui ſont:

1. La Garde ayant la pointe de l'Epée haute, & le poignet bas.

2. La Garde ayant le poignet auſſi haut que la pointe de l'Epée, avec la hanche cavée, & le bras flexible.

3. La Garde ayant le poignet haut, & la pointe plus baſſe, vis-à-vis le bas-ventre.

4. La Garde tenant l'Epée à deux mains à la hauteur de la ceinture, & la pointe haute.

5. La Garde ayant le poignet haut avec la pointe tout-à-fait baſſe, près de la terre, la hanche cavée, & le bras tendu.

6. La Garde ayant la hanche cavée, les bras étendus au-devant du corps, tenant la lame de l'Epée devant eux en ligne traverſante, & ſoutenue par la pointe de la main gauche.

7. La Garde ayant le poignet bas à côté de la cuiſſe, tenant l'épée droite, la pointe en avant, ne parant que de la main gauche, en abaiſſant & tirant de ſuite.

8. La Garde de l'Epée au Poignard, le bras droit tendu, le poignet gauche à la hauteur de la ceinture, parant les coups en relevant avec le Poignard, une canne ou la main.

9. La Garde Italienne, ayant les deux jarrets pliés, le corps porté directement au milieu des deux jambes, & le bras racourci, préſentant la pointe au ventre.

10. La Garde Allemande, ayant la main tournée de prime & élevée au deſſus de la

 tête,

tête, présentant la pointe à la hauteur des genoux, & parant de la main gauche.

11. La Garde Espagnole, étant droit sur les deux jambes, l'Epée droite devant soi, présentant la pointe à la tête, & ne parant qu'en retirant la jambe droite à côté de la gauche, pour esquiver le corps, en tirant dans le même tems aux yeux, ou les coups d'estramaçon sur la tête.

12. La Garde ayant le poignet haut & tourné demi quarte, avec la tierce toute effacée.

On peut joindre à ces Gardes tous les différens Jeux & Gardes d'Espadon.

Coups d'Armes qui conviennent à ces différentes Gardes.

D. Quels sont les coups d'Armes qui conviennent à ces différentes Garde?

R. Pour connoître la façon de combattre de l'Ennemi, auquel on a à faire, il faut, autant qu'il est possible, se tenir hors de mesure, & ne l'attaquer que par de petites demi-bottes, tenant bien l'Epée devant soi, pour le faire partir le prémier, afin d'être en état de parer & de riposter à propos.

Si vous avez à faire contre des Gardes hétéroclites, & qui vous soient inconnues, tâchez de les imiter, & revenez néanmoins toujours à la méthode d'attaquer par des demi-bottes, hors de mesure, avec l'Epée devant vous, le corps en arrière.

A des Gardes hautes, attachez-vous à tirer des coups de dessous, & revenez toujour à l'Epée à tous les mouvemens que l'Ennemi peut faire, sans en négliger aucuns, afin de ne point vous laisser surprendre.

A des Gardes le poignet bas & la pointe haute, attachez-vous à tirer les coups le long

long de la lame du fort au foible, les feintes de Tierce & de Quarte, & aux battemens d'Epées fermes & courts coupés sur pointe.

A des Gardes basses, attachez-vous à tirer les coups de dessus, & aux feintes basses pour tirer à la découverte.

A des Gardes basses, tenant l'Epée à côté de la cuisse droite, & parant de la main gauche, attachez-vous à marquer les demi-bottes, vis-à-vis la poitrine, pour faire partir la main; &, lorsqu'elle va à la parade, tirez dessus ou dessous, faisant faire le tour du bras à la pointe, suivant ladite main gauche, & opposant la vôtre à l'Epée ennemie.

D. Combien y a-t-il de Coups capitaux dans les Armes?

Deux Coups capitaux, la Quarte & la Tierce.

R. Il y en a deux, qui sont la Quarte & la Tierce. De ces deux Coups dérivent la Quarte coupée, la Seconde & la Flanconnade; de manière qu'on peut compter cinq Coups dans les Armes de l'Epée de pointe seule, savoir:

Cinq Coups dans les Armes de l'Epée de pointe seule.

1. La Quarte haute au dedans des Armes, se tire les ongles en dessus.
2. La Tierce haute au dehors des Armes, se tire les ongles en dessous.
3. La Quarte coupée sous les Armes, se tire les ongles en dessus.
4. La Seconde sous les Armes & la ligne du bras, se tire les ongles en dessous.
5. La Flanconnade par dedans les Armes, derrière le poignet, sur le flanc, se tire les ongles en dessus; &, pour parer ce Coup, on tourne la main tierce, le poignet haut, & les ongles en dessous.

Six Parades, & les Oppositions de la main gauche & les Contredégagemens.

D. Combien distingue-t-on de Parades?

R. Quoiqu'il n'y ait que 5 Coups dans les Armes, il s'y trouve cependant 6 Parades, sans compter les Oppositions de la main gauche, & les Contredégagemens de Tierce & de Quarte. Ces Parades sont:

1. La Parade de Quarte, la main tournée les ongles en dessus.

2. La Parade de Tierce, la main tournée les ongles en dessous, racourcissant le bras.

3. La Parade du Cercle, la main haute, les ongles en dessus, le bras étendu, la pointe basse.

4. La Parade du Cercle, la main haute, les ongles en dessous, le bras étendu, la pointe basse.

5. La Parade de Prime, la main très haute, les ongles en dessous, le bras levé, la pointe basse.

6. La Parade de Quinte, les ongles en dessus, la main élevée & la pointe basse.

Les Parades de Prime & de Quinte se font avec le tranchant, ce qui est le contraire des autres Parades.

Les Oppositions se font, le dedans de la main gauche en dehors, les doigts pendans.

Les Contredégagemens se font de Tierce & de Quarte, de pied ferme, avançant & reculant.

Manière de faire le Salut d'Armes de bonne grace.

D. Combien distingue-t-on d'Attitudes dans la manière de faire le Salut d'Armes de bonne grace, ainsi que cela se pratique dans les Salles, lorsqu'on fait l'Assaut.

R. Dans ce Salut il y a six Attitudes différentes, dont voici la description.

Pré-

Prémière Attitude. Etant bien dans la Garde expliquée ci-dessus (*a*), présentant la pointe de l'Epée vis-à-vis votre Adversaire, il faut fraper du pied droit, le corps porté sur la partie gauche, se soutenant dessus, en élevant le bras gauche, & portant la main au chapeau pour l'oter. Voyez la *Planche* IX. *Fig.* 2. A. Planche IX. Fig. 2. A.

Seconde Attitude. En ôtant votre chapeau de dessus votre tête, il faut étendre le bras gauche, tenant le chapeau soutenu à la hauteur de l'épaule, passant dans le même tems le pied droit derrière le pied gauche de la longueur d'une semelle, les jarrets bien tendus, le corps & la tête droits, en baissant la pointe de l'Epée, les bras tendus, le poignet droit élevé à la hauteur de la bouche, & tourné de quarte. Voyez *Planche* IX. *Fig.* 2. B. Planche IX. Fig. 2. B.

Troisième Attitude. Ayant passé le pied gauche derrière le pied droit, les deux jambes tendues, le corps, la tête, & les bras bien soutenus, dans le même tems que vous vous êtes remis en garde l'Epée devant vous, vous remettez votre chapeau sur la tête en frapant du pied droit.

Quatrième Attitude. Pour regagner votre prémier terrein, vous passez le pied gauche devant le pied droit, en élevant le poignet de quarte, & baissant la pointe.

Cinquième Attitude. Ensuite vous repassez le pied droit devant le pied gauche, dans la même Attitude, que ci-devant, toujours le poignet élevé de quarte, & la pointe élevée plus basse.

Sixiè-

(*a*) Voyez la pag. 120, avec la Planche IX. Fig. 1.

Sixième Attitude. Ayant regagné votre prémier terrein, & vous étant remis en garde, vous aurez soin d'être hors de mesure, & de tenir bien la pointe de l'Epée devant l'Ennemi, en observant ses mouvemens pour l'empêcher qu'il ne vous surprenne, puis vous frapez du pied droit pour lui faire des Apels, âfin de le faire partir, c'est-à-dire, de l'obliger à tirer le prémier.

D. Quelles méthodes doit-on suivre pour combattre ceux qui demeurent toujours de pied ferme?

R. Il suffit, pour en donner une légère idée, de jetter les yeux sur les *Figures* auxquelles nous renvoyons pour chaque Attitude, & que nous accompagnerons, dans le besoin, d'une courte explication. On ne peut se rendre habile dans l'Art de faire des Armes que par la pratique, & sous les yeux d'un Maître expérimenté.

Planche IX. Fig. 3.

Coup de Quarte haute, tiré droit au dedans des Armes. Etant bien dans la garde, comme on l'a marqué ci-dessus, & en mesure, l'Epée engagée de Quarte dans les Armes, vous faites partir la main la prémière en levant le poignet, les ongles tournés dessus, ainsi que le dedans de la main gauche; les bras étendus en croix, le corps panché du côté droit, les épaules effacées, la tête panchée du côté de l'épaule droite, pour regarder le coup à l'opposite de l'Epée, le bout du pied droit vis-à-vis Ennemi. Le coup tiré, on se retire bien en garde devant soi, sans laisser baisser le poignet. Voyez la *Planche* IX. *Fig.* 3.

Planche IX. Fig. 4.

Coup de Tierce haute, tiré droit au dehors des Armes. On fait partir la main la prémière, les bras étendus en forme de croix, la main

pour tirer de tierce dehors
s Armes .

Fig. 2 .

te, pour tirer de Seconde
s les Armes .

Fig. 4 .

main gauche également tournée de tierce, le genou gauche bien étendu, le pied à plat, & ferme sur la terre, le genou droit plié, desorte qu'il soit vis-à-vis le milieu du pied droit & dans la ligne de l'Ennemi. Voyez la *Planche* IX. *Fig.* 4.

Feinte de Tierce, pour tirer Quarte au dedans des Armes. Cette feinte se fait de trois manières, dont voici la prémière. Faites un Apel du pied sans avancer le corps, & la main comme elle se trouve en garde. Si l'Ennemi ne va point à la parade, tirez, sans dégager, le coup droit de Quarte, du fort au foible, le poignet élevé: s'il va à la parade, faites la feinte de Tierce dehors les Armes, la main à la hauteur de l'épaule, & la pointe à côté de sa garde, avec un Apel du pied, comme pour achever le coup. Voyez la *Planche* X. *Fig.* 1. Planche X. Fig. 1.

Feinte de Quarte, pour tirer de Tierce au dehors des Armes. Cette Feinte se fait de trois manières, avec des Apels ou sans Apels. Voici la prémière. Faites un Apel de pied ferme au long de la lame; & si l'Ennemi ne va point à la parade, tirez le coup de Tierce droit du fort au foible; & s'il vient chercher l'Epée de Tierce, faites la Feinte de Quarte, la pointe à côté de la garde avec un Apel du pied, le corps & la tête en arrière, soutenu sur la partie gauche, ayant le poignet élevé à la hauteur de l'épaule & tourné les ongles en dessus; & dans le tems qu'il se découvre pour aller à la parade de la Feinte de Quarte, tirez subtilement le coup de Tierce au dehors des Armes. Voyez la *Planche* X. *Fig.* 2. Planche X. Fig. 2.

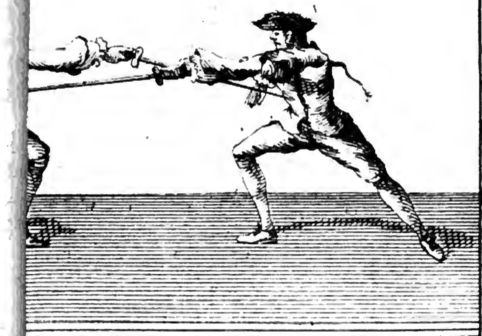
Coup de Quarte coupé, ou Quarte basse. L'Epée étant engagée de Tierce, dégagez- Planche X. Fig. 3.

la de Quarte haute au dedans des Armes, levant la main en frapant du pied droit, comme pour achever le coup de Quarte, sur la poitrine; &, lorsque l'Ennemi touche l'Epée & leve la main pour aller à la parade, faites dans le même tems quitter sa lame, en baissant la pointe & la passant subtilement sous la ligne du bras, tirant le coup de Quarte coupé sur le flanc droit, dans l'Attitude représentée par la *fig.* 3. de la *Planche* X.

Planche X. Fig. 4. & Planche XI. Fig. 1. *Feinte à la tête, pour tirer de Seconde dessous les Armes*, avec le Coup de cette Feinte; qui est le *Coup de Seconde dessous les Armes, ou Tierce basse.* Cette Feinte se fait de quatre manières, dont voici la prémière. L'Epée étant engagée de Quarte, dégagez de pied ferme au-dehors des Armes, & coulez le long de la lame, la pointe vis-à-vis l'œil droit de l'Ennemi, levant la main comme elle se trouve de Tierce, le bras tendu en frapant du pied droit, comme pour achever le coup droit de Tierce; &, lorsqu'il leve la main pour parer, élevez le poignet & faites le tour du bras à la pointe de l'Epée, & tirez subtilement le coup de seconde dessous les Armes, en faisant le plongeon, le corps baissé en ligne droite au-dessus du genou droit, & la tête dessous le bras; puis revenez en garde, relevant la pointe de Tierce dehors les Armes. Voyez la *Planche* X. *fig.* 4. & la *Planche* XI. *fig.* 1.

Planche XI. Fig. 2 & 3. *Coup de Flanconnade sur le flanc, avec la Parade de ce Coup.* Voici l'une des manières dont ce coup se tire. L'Ennemi se mettant en garde le poignet avancé en devant du corps, & l'Epée engagée au dehors des Ar-

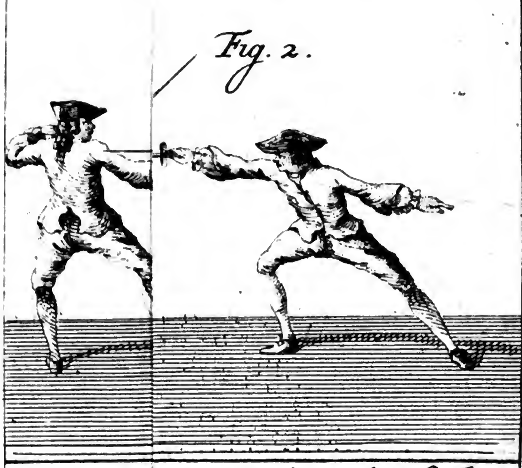
…e flanconnade sur le Flanc.



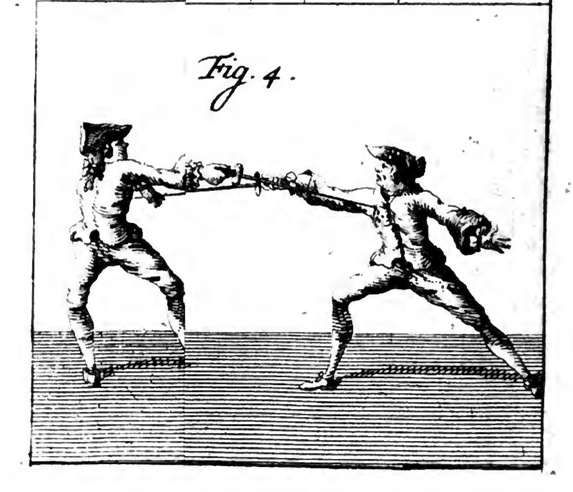
…mer le terrain de l'Ennemie,
…iter le Soleil dans les Yeux.



Parade du tierce au dehors des Armes.



apres avoir paré du Cercle
Parade ... sant la main.



Armes, dégagez de Quarte, levant la main haute, les ongles en dessus, le bras tendu, gagnant le foible de son Epée, en coulant dessus, & passant la pointe derrière son poignet; dans le même tems tirez le coup de Flanconnade sur le flanc droit, le bras & le jarret bien étendus, le poignet haut tourné de Quarte & courbé, le corps soutenu avec la main gauche opposée à son Epée, crainte d'être frapé en même tems, en cas que l'Ennemi vienne à tourner la main de Tierce. Voyez la *Planche* XI. *fig.* 2. & pour la *Parade* de ce coup la *fig.* 3.

Pour gagner le terrein de l'Ennemi, & éviter le Soleil dans les yeux. Pour y réussir, faites d'abord retraite, passant le pied droit derrière le gauche, puis le gauche derrière le droit, l'Epée devant vous, ensuite faites un grand pas avec le même pied gauche à côté du droit, en tournant le corps à gauche, toujours la main soutenue, présentant la pointe à l'Ennemi, & s'arrêtant de tems en tems pour parer lorsqu'il tirera, afin d'être en état de lui riposter suivant les occasions; en continuant la même chose vous tournerez autour de l'Ennemi, gagnerez le terrein avantageux, & éviterez le Soleil. Planche XI. Fig. 4.

D. Comment se font les Parades?

R. Elles se font de pied ferme, en avançant ou en reculant. Comment se font les Parades.

Parade du coup de Quarte au dedans des Armes. Pour parer cette Quarte, retirez un peu le bras, sans écarter le poignet, & frapez d'un coup ferme & court, le foible de l'Epée avec le fort du tranchant de la lame, la soutenant bien depuis la pointe jusqu'à la garde, la main tournée les ongles en dessus, en jettant le coup dehors, bais- Planche XII. Fig. 1.

ſant modérément la main, tenant l'Epée ſans la quitter; &, dans le moment que l'Ennemi a le pied levé pour ſe retirer en garde, ripoſtez Quarte droite dedans les Armes, ou Quarte coupée ſous la ligne du bras, puis retirez-vous en garde l'Epée devant vous. Voyez la *Planche* XII. *fig* 1.

Planche XII. Fig. 2. *Parade du coup de Tierce au dehors des Armes.* Tournez la main au dehors des Armes, retirant le bras, les ongles en deſſous, & frapez d'un coup ferme & court le foible de l'Epée avec le fort du tranchant de la lame, la ſoutenant ferme depuis la pointe jusqu'à la garde, baiſſant un peu la main pour jetter le coup dehors ſans quitter l'Epée; &, lorſque l'Ennemi a le pied levé pour ſe retirer en garde, ripoſtez de Tierce droite ou de ſeconde ſous la ligne du bras, la main la prémière, dans le même tems que l'Ennemi ſe retire, puis faites retraite l'Epée devant vous. Voyez la *Planche* XII. *fig.* 2.

Planche XII. Fig. 3 & 4. *Parade du Cercle, la main tournée de Quarte, les ongles en deſſus, le poignet haut & la pointe baſſe.* Avec cette Parade, telle qu'elle eſt repréſentée *Planche* XII. *fig.* 3, on pare la Quarte haute, la Quarte coupée, la Seconde, & la Flanconnade. La *fig.* 4 fait voir la *Ripoſte* de Quarte, après avoir paré du Cercle, en oppoſant la main.

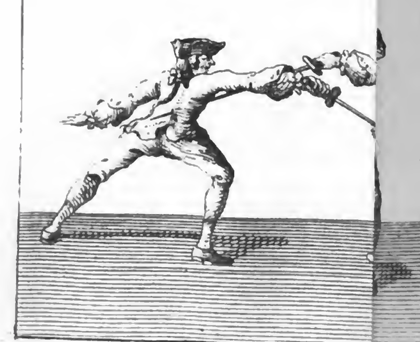
Planche XIII. Fig. 1. *Parade du Cercle, la main tournée Tierce, les ongles en deſſous, le poignet haut & la pointe de l'Epée baſſe.* Avec cette Parade on pare tous les coups de deſſous les Armes, c'eſt-à-dire, Seconde, Quarte coupée & Flanconnade. Toutes les parades en général ſe font de pied ferme, en avançant ou en reculant. Voyez la *Planche* XIII. *fig.* 1.

Para-

Parade du Cercle, les ... che.



Riposte de prime après ...
oposant la ma...

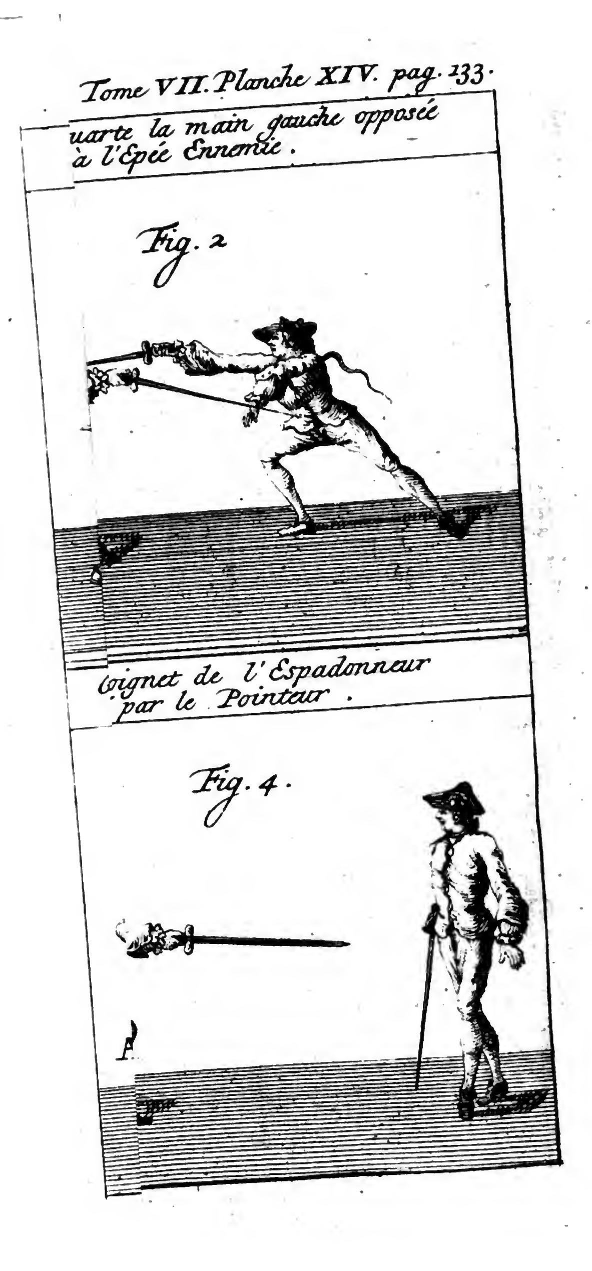


ercle, les

Fig..

pres
mat

3


Tome VII. Planche XIV. pag. 133.
uarte la main gauche opposée
à l'Epée Ennemie.
Fig. 2
oignet de l'Espadonneur
par le Pointeur.
Fig. 4.

Parade de Prime, avec l'oppoſition de la main gauche. On pare avec cette Parade les cinq coups des Armes, ſavoir, la Quarte haute, la Quarte coupée, la Tierce, la Seconde, & la Flanconnade, la main gauche oppoſée à l'Epée ennemie, parant ferme en avançant. Voyez la *Planche* XIII. *fig.* 2; & pour la *Riposte de Prime, après avoir paré, en oppoſant la main gauche*, voyez la *fig.* 3. Quant à la manière dont ſe fait l'oppoſition de la main gauche, voyez ci-après l'explication de la *Planche* XIV. *fig.* 1 & 2. Planche XIII Fig. 2 & 3.

Parade de Quinte, la main tournée Quarte, la pointe baſſe. On pare avec cette Parade la Tierce, la Quarte deſſus les Armes, & la Seconde. Il ne faut point d'oppoſition de main à cette Parade de Quinte. Planche XIII. Fig. 4.

Parade de Quarte avec l'oppoſition de la main gauche. Cette oppoſition de la main, dont il eſt ici queſtion, & dont on vient de parler dans la *Parade de Prime*, ſe fait de la manière ſuivante. Il faut être bien en garde, ferme ſur ſes pieds, le jarret gauche plié, & le corps porté deſſus bien en arrière, avec la hanche droite cavée. Si l'Ennemi tire Quarte au dedans des Armes, ou que vous lui tiriez ce même coup, oppoſez la main à ſon Epée, élevant le coude gauche, avançant la main deſſous, le pliant du bras droit, le bout des doigts & du pouce pendant en-bas, préſentant le dedans de la main en dehors; &, dans cette Attitude, parez de l'Epée la main oppoſée, & ripoſtez droit au dedans des Armes, en ſerrant la meſure, la main bien ſoutenue & tournée de Quarte, les ongles en deſſus, puis redou- Planche XIV. Fig. 1 & 2.

doublez & retirez-vous en garde, l'Epée devant vous.

Garde des Espadonneurs. Planche XIV. Fig. 3. A. B.

D. Quelle est la Garde ordinaire des meilleurs Espadonneurs?

Ils ont le corps retiré en arrière, la hanche droite extrêmement cavée, les deux talons écartés seulement d'environ un demi-pied l'un de l'autre, avec les jarrets pliés, le bras droit tendu & élevé à la hauteur des épaules, la main tournée Tierce les ongles en dessous; tenant leur Epée droite devant eux, présentant la pointe à la mammelle de l'Ennemi; &, lorsqu'ils ont affaire contre des Pointeurs, ils tirent volontiers les coups de poignet, de jambe, de tête & de ventre, mais principalement ceux de poignet & de jambe. Voyez la *Planche* XIV, *fig.* 3. A. qui représente la *Garde de l'Espadonneur*, *& la Garde du Pointeur opposée à l'Espadonneur*, B.

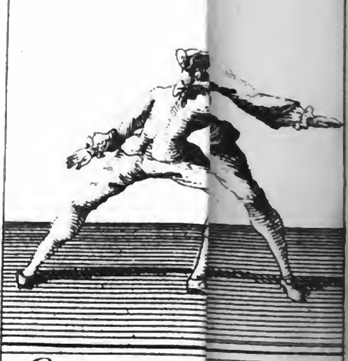
Garde du Pointeur pour combattre l'Espadonneur. Planche XIV. Fig. 3. A. B.

D. Quelle doit être la Garde du Pointeur pour combattre l'Espadonneur?

R. Le Pointeur ayant affaire contre un Espadonneur, doit avoir le corps en arrière & hors de mesure, l'Epée non engagée, le bras droit retiré à soi, la main tournée tierce & la pointe basse à côté du bout du pied droit, sans néanmoins toucher le pied ni la terre, les épaules effacées, la hanche droite bien cavée, les deux jarrets pliés, & les deux talons seulement écartés l'un de l'autre de la longueur d'une semelle, afin d'être en état de faire les mouvemens nécessaires. Voyez la *Planche* XIV. *fig.* 3. B.

Le Pointeur dans cette Garde peut encore tenir une canne de sa main gauche, le bras pendant à côté de sa hanche gauche, &

Coup de Jamnasson l'Espadonneur.



Garde d'Espaignet et les pos.



& le bout de la canne en avant pour parer les coups de l'Espadonneur, suivant l'occasion, & riposter ferme de l'Epée, dans le même tems de la Parade, droit au corps ou dans le visage.

Coup de poignet de l'Espadonneur paré par le Pointeur. Le Pointeur serrant le pied gauche auprès du droit, fait des appels du pied droit, & des mouvemens d'épaules, les jarrêts pliés pour le faire partir. Lorsque l'Espadonneur vient à détacher le coup de poignet, le Pointeur doit dans le même tems retirer subtilement le bras & la jambe droite, baissant la main à côté de soi pour esquiver le coup, puis repasser aussitôt la jambe & le bras brusquement ensemble, & tirer de vitesse le coup de Quarte dessus les Armes, le poignet partant ferme le prémier, la pointe au corps ou dans le visage, & redoubler de Seconde ou de Prime. Voyez la *Planche* XIV. *fig.* 4. Planche XIV. Fig. 4.

Coup de jambe, ou coup de jernac de l'Espadonneur, paré par le Pointeur. Ce coup se pare de la même manière que le coup de poignet, en esquivant l'un & l'autre, à côté de la jambe gauche, l'Epée à côté de soi, & en ripostant, le poignet élevé, & ferme sur ses pieds. Voyez la *Planche* XV, *fig.* 1. La *fig.* 4 représente la *Riposte du Pointeur, sur les coups de poignet & les coups de jambe de l'Espadonneur.* Planche XV. Fig. 1 & 4.

Parade du coup de tête ou d'Estramaçon par le Pointeur. Lorsque l'Espadonneur vient à tirer le coup de tête, opposez-lui dans le même tems le fort du tranchant de l'Epée, tenue ferme depuis la pointe jusqu'à la garde en ligne traversante dessous la lame, le poignet haut, les ongles en dessous Planche XV. Fig. 2.

ſous tournés vis-à-vis de lui, avec la pointe un peu plus baſſe que le poignet; &, le coup paré, tirez bruſquement de Seconde ou de Prime, avançant ſur lui en faiſant le plongeon, la tête baſſe, &c. comme dans la *Planche* XV. *fig.* 2.

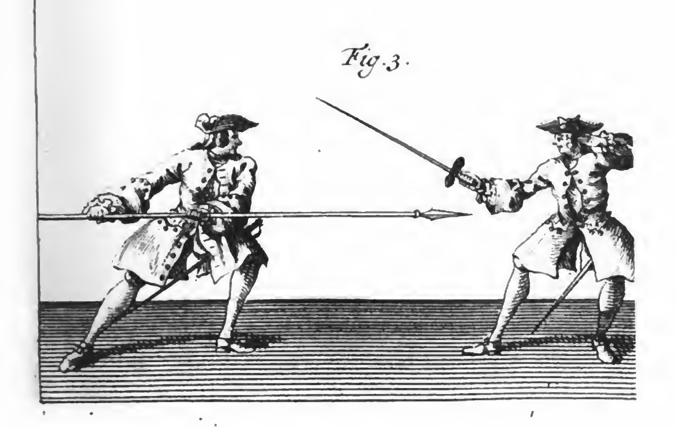
Planche XV. Fig. 3. *Garde de l'Eſpadonneur, & Garde du Pointeur oppoſée à l'Eſpadonneur.* Le Pointeur doit avoir le bras droit pendant à côté de la cuiſſe, tenant ſon Epée droite, la pointe en avant, les ongles en deſſus, les jarrets pliés, le corps en arrière porté ſur la partie gauche, les talons écartés l'un de l'autre de la longueur d'une ſemelle. Dans cette attitude, attaquez l'Eſpadonneur, & lorſquil tire du bas en-haut, le coup eſquivé, tirez ferme de Quarte coupée deſſous les Armes, de Seconde ou de Prime; s'il tire du haut en-bas, tirez bruſquement le coup de Quarte haute, droit au corps ou dans le viſage. Voyez la *Planche* XV. *fig.* 3.

Planche XVI. Fig. 1 & 2. *Ruſe du Pointeur pour combattre l'Eſpadonneur en campagne.* Le Pointeur doit alors faire mouiller un mouchoir dans l'eau & le plier en pluſiéurs doubles, puis le mettre avec un gand dans le fond du chapeau; & l'ayant mis ſur ſa tête, il retire le bras gauche de la manche de ſon habit, le bras droit reſtant dans l'autre manche, & l'envelopant de tout le corps de l'habit, à la reſerve des baſques qui reſtent pendantes, pour ſe garantir le ventre & les jarrets. Enſuite le Pointeur ſe met en Garde, comme le repréſente la *figure* ci-jointe, A. Dans cette Garde il attaque l'Eſpadonneur par des demi-bottes & des apels du pied, en tournant autour de lui, & dans le même tems qu'il détache un coup, il tire ferme de

Ruse du Pointeur, pour combatre l'Espadonn
en Campagne.



Garde opposée aux piques, halebardes, bayonnet
au bout du fusil.



de Prime, la main haute, l'Epée opposée à sa lame, en serrant la mesure, & redoublant plusieurs coups soutenus sans dégager. Voyez la *Planche* XVI. *fig.* 1 & 2. La *figure* du *Pointeur* est A, celle de l'*Espadonneur* est B.

Garde opposée aux Piques, Halebardes, Bayonnettes au bout du Fusil. Parade de ces coups. Coup riposté après la Parade. Si un honnête homme est obligé d'avoir affaire à ces sortes d'Armes, il se tiendra dans la Garde ordinaire expliquée ci-dessus *pag.* 120, *Planche* IX, *fig.* 1, en effaçant bien sa Tierce, & lorsqu'on viendra à tirer à bras racourci sur lui, il parera en même tems en bandolière, avec le fort du tranchant de l'Epée, d'un coup ferme depuis la pointe jusqu'à la garde, en racourcissant un peu le bras, la main tournée de Quarte, les ongles en dessus, jettant le coup de Pique de côté en en-bas, & coulant brusquement aussitôt le pied gauche par derrière le pied droit de la longueur d'une semelle, esquivant en tournant à gauche dans le même tems de la Parade, pour avoir plus de force à parer le coup, lequel aussitôt paré, il jette subtilement la main gauche sur ladite Arme, le bras tendu pour l'eloigner de soi, avançant sur l'Ennemi, en lui présentant la pointe de l'Epée sur le corps, tenant toujours ferme ladite Arme de la main gauche écartée du corps; &, s'il se trouve absolument forcé, il tire le coup de Quarte à fond. Voyez la *Planche* XVI. *fig.* 3 & 4, & la *Planche* XVII. *fig.* 1.

Planche XVI. Fig. 3 & 4. Planche XVII. Fig. 1.

Garde pour combattre ceux qui n'ont point appris à faire des Armes. Il se trouve des personnes qui n'ont jamais appris à faire des Ar-

Planche XVII. Fig. 2.

Armes, & qui tirent rapidement à bras racourci, en avançant toujours sur vous sans aucune mesure. Voici la manière de les combattre. Cavez la hanche droite extrêmement, le corps bien en arrière, & effacez entierement la Tierce, ayant la main droite à la hauteur de l'épaule, & tournée demi-quarte, présentant la pointe en avant; &, lorsque l'Ennemi vient à tirer à bras racourci, il faut parer ferme en bandolière depuis la hauteur de l'épaule jusques vis-à-vis le bouton de la culotte, du fort de l'Epée, tenue roide depuis la pointe jusqu'à la Garde, retirant le bras à soi, opposant la main gauche en avançant dans le même tems de la Parade, un grand pas sur l'Ennemi, & tirant ferme de Quarte droit au corps, ou allant au desarmement de Quarte. Voyez la *Planche* XVII. *fig* 2.

Manière de combattre les Gauchers.

D. Comment faut-il combatre les Gauchers?

R. Pour faire des Armes à gauche, il n'y a qu'à changer tous les coups du dedans au dehors des Armes: & ceux du dehors au dedans; c'est-à-dire, que les Droitiers qui ont affaire à des Gauchers, doivent tirer la Quarte au dehors des Armes, & la Tierce au dedans, & de même des autres coups, en parant à l'ordinaire.

CHAPITRE XI.

Du Salut de l'Esponton.

Qui sont ceux que

D. QUi sont ceux que les Officiers d'Infanterie doivent saluer, soit lorsqu'ils

qu'ils mettent une Garde en haye, soit lorsqu'ils marchent à la tête d'une Troupe? les Officiers d'Infanterie doivent saluer.

R. En France, ils doivent saluer le Roi, les Princes du Sang, les Officiers Généraux, les Gouverneurs, &c. Ce Salut se fait de l'Esponton, de la manière suivante.

Officier d'Infanterie à la tête d'une Garde en baye. Cet Officier doit avoir son Hausse-cou & son Chapeau mis de bonne grace, le corps & la tête droite, & regarder devant lui, les épaules effacées, posé ferme sur ses jambes, les jarets tendus avec les talons égaux sur la même ligne, & écartés l'un de l'autre de la longueur d'une semelle, le bras gauche pendant d'un air aisé, tenant son Esponton ferme de la main droite, le pouce appuié dessus, le bras étendu à la hauteur des épaules, le bout de l'Esponton à terre, de droite ligne vis-à-vis le bout du pied droit, & à la distance d'une semelle, la pointe droite en-haut. Voyez la *Planche* XVII. *fig.* 3. Planche XVII. Fig. 3.

Salut de l'Esponton arrêté. Lorsque les personnes que doit saluer l'Officier sont à sept ou huit pas de lui, il doit faire son salut de cette sorte; c'est-à-dire, faire un à-droite, en tournant le corps ferme sur le talon gauche sans le remuer de place, passant le pied droit à côté du gauche, les talons sur la même ligne, & à pareille distance d'une semelle, portant en même tems la main gauche à l'Esponton à la distance d'un pied au-dessous de la main droite, faisant pancher la pointe en dehors des Armes du côté de l'épaule droite, les deux bras étendus, la main droite à la hauteur de l'épaule, les ongles en dessus, & la main gauche à la hauteur du flanc, les ongles en des- Planche XVII. Fig. 4.

dessous; desorte que l'Esponton soit en ligne traversante de l'épaule droite au flanc. Voyez la *Planche* XVII. *fig.* 4.

Planche XVIII. Fig. 1. A & B.

Suite du Salut de l'Esponton arrêté. De suite, l'Officier relève l'Esponton, en passant la main droite à deux pieds au-dessous de la main gauche, qu'il renverse les ongles en-dessus en la rabaissant à la hauteur du flanc, tenant toujours la main droite à la hauteur de l'épaule, les ongles renversés en-dessous, le corps ferme & les bras étendus, baissant la pointe à la hauteur d'un pied de terre environ. Voyez la *Planche* XVIII. *fig.* 1. A. Il relève ensuite la pointe, appuiant la main droite sur le bout de l'Esponton, soutenu de la main gauche, & prend de la main droite l'Esponton à deux grands pieds au-dessus de la main gauche, en quittant aussitot cette main gauche, il fait dans le même tems un à-gauche, & se retrouve dans sa prémière place, le bras droit tendu à la hauteur de l'épaule, & l'Esponton en droite ligne, en portant la main gauche au chapeau de bonne grace, le coude élevé. Voyez la *Planche* XVIII. *fig.* 1. B.

Planche XVIII. Fig. 2.

Suite du Salut de l'Esponton arrêté. Etant dans sa prémière attitude, la main gauche portée au chapeau, il l'ôte de dessus sa tête & le laisse tomber sur sa cuisse, les ongles en dessous, tirant en même tems le pied gauche derrière le talon droit, faisant une inclination de tête d'un air aisé avec un arondissement de corps, depuis les épaules jusqu'aux reins, se soutenant ferme de la main droite sur l'Esponton, toujours debout & à droite ligne du pied droit, le bras un peu plié, puis il se relève d'une manière aisée & dou-


Suite du salut de l' Esponton
Fig.1.
A
Officier marchant à la tête d' [cut off]
d' Infanterie.
Fig.3.

doucement, sans remettre son chapeau qu'à propos. Voyez la *Planche* XVIII. *fig.* 2.

Officier marchant à la tête d'une Troupe d'Infanterie. Les Officiers, à la tête d'une Troupe, doivent avoir le Hausse-cou & le Chapeau mis de bonne grace; il faut qu'ils ayent le corps & la tête droits avec le regard assuré, le corps ferme sur leurs jambes, les épaules détachées, le bras gauche pendant sans balancer, tenant leur Esponton ferme de la main droite, par le milieu, le pouce appuié dessus: ce bras pendant & soutenu à la hauteur de la cuisse, & à la distance de quatre doigts, que la pointe soit en avant à la hauteur de l'œil, & l'autre bout à la hauteur d'un pied de terre environ; &, dans cette attitude, ils observeront, dans toutes les marches, à partir toujours du pied gauche le prémier. Voyez la *Planche* XVIII. *fig.* 3. Planche XVIII. Fig. 3.

Salut de l'Esponton en marchant. Lorsque les Officiers sont à sept ou huit pas des personnes qu'ils doivent saluer, il faut qu'ils commencent leur salut, en partant du pied gauche le prémier, les jarrets tendus & le corps ferme. Dans ce Salut il y a 7 Pas à observer exactement.

1. Ils levent d'abord leur Esponton d'une manière aisée, le mettant à plat sur l'épaule droite, la pointe par derrière, dans le même tems qu'ils passent le pied gauche en avant, la main tenant l'Esponton écarté d'un demi-pied de l'épaule, avec le coude élevé à la même hauteur de l'épaule, ayant le bras gauche pendant sans balancer. Voyez, pour l'attitude de ce *prémier Pas*, la *Planche* XVIII. *fig.* 4 A. Planche XVIII. Fig. 4. A.

2. Tout de suite ils repassent le pied droit, le Planche XVIII. Fig. 4. B.

le jarret tendu, le corps ferme, portant subtilement la main gauche à l'Esponton, environ à un pied de distance de la main droite, le coude gauche élevé, présentant devant eux l'Esponton en ligne traversante, les bras étendus, la main droite à la hauteur de l'épaule, tournée les ongles en dessus, & la gauche à la hauteur du flanc, tournée les ongles en dessous. Voyez, pour l'attitude de ce *second Pas*, la *Planche* XVIII. *fig*. 4. B.

Planche XIX. Fig. 1. C.

3. Ils passent ensuite le pied gauche devant le pied droit, tournant le corps, en faisant un à-droite; dans ce même tems ils relèvent la pointe de l'Esponton: quittant la main droite, ils la portent aussitôt à deux pieds au-dessous de la main gauche, tenant un instant l'Esponton debout devant eux, le bras gauche tendu à la hauteur du Hausse-cou, & le bras droit pendant en en-bas de sa longueur, & écarté du corps, autant qu'il est possible, sans être gêné. Voyez, pour l'attitude de ce *troisième Pas*, la *Planche* XIX. *fig*. 1. C.

Planche XIX. Fig. 1. D.

4. De suite, ils repassent le pied droit en avant, toujours le corps tourné, & renversant la main gauche, les ongles en dessus, abaissant cette main à la hauteur du flanc, & élevant la main droite, les ongles en dessous, à la hauteur de l'épaule, laissant baisser la pointe de l'Esponton à un pied de terre, de bonne grace & sans être gênés. Voyez, pour l'attitude de ce *quatrième Pas*, la *Planche* XIX. *fig*. 1. D.

Planche XIX. Fig. 2. E.

5. Cela fait, ils passent le pied gauche devant le pied droit, retournant le corps à gauche dans leur prémière attitude, appuiant la main droite sur le bout de l'Espon-


Suite du salut e marchant.
C.
F.
Suite du salut u à la tête
.4.
G.

ponton, soutenu de la main gauche en relevant la pointe droite, ils portent dans le même tems la main droite, dont ils prennent l'Esponton, à un pied au-dessus de la main gauche, qu'ils quittent aussitôt en étendant le bras droit à la hauteur de l'épaule, tenant l'Esponton sans laisser toucher le bout à terre. Voyez, pour l'attitude de ce *cinquième Pas*, la *Planche* XIX. *fig*. 2. E.

6. De suite, ils passent le pied droit devant le pied gauche, marchant devant eux sans tourner le corps, en mettant l'Esponton à plat sur l'épaule droite, de bonne grace, la pointe derrière, le coude élevé à la hauteur de l'épaule, & la main écartée de quatre doigts, les ongles en dessous, portant dans le même tems la main gauche au chapeau, le coude élevé à la hauteur de l'épaule. Voyez, pour l'attitude de ce *sixième Pas*, la *Planche* XIX. *fig*. 2. F. Planche XIX. Fig. 2. F.

7. L'Esponton étant à plat sur l'épaule, ils ôtent le chapeau d'une manière aisée, de la main gauche, la baissant le long de la cuisse gauche, la main tournée les ongles en dessous, dans le même tems qu'ils passent le pied gauche sur la pointe du pied devant le droit, le jarret tendu, & qu'ils font une inclination de tête avec un arondissement de corps, regardant d'un air grave & gracieux les personnes qu'ils saluent. Voyez, pour l'attitude de ce *septième & dernier Pas du Salut de l'Esponton en marchant*, la *Planche* XIX. *fig*. 3. G. Planche XIX. Fig. 3. G.

Les Officiers, après avoir salué, se relèvent doucement, tenant toujours l'Esponton sur l'épaule, en remettant leur chapeau de bonne grace, lorsqu'ils sont un peu éloi- Planche XIX. Fig. 3. H.

éloignés des personnes qu'ils ont saluées; puis, pour se remettre dans leur prémière attitude, ils relèvent la pointe de l'Esponton droite, appuyant l'autre bout à terre, étendant le bras droit à la hauteur de l'épaule, & repassant la pointe devant eux à la hauteur de l'œil, & l'autre bout à un pied de terre, dans le même tems qu'ils passent le pied droit devant le gauche, pour continuer de marcher à la tête de leur Troupe. Voyez, pour cette attitude, la *Planche* XIX. *fig*. 3. H.

Lorsque les Officiers marchant à la tête de leur Troupe, rencontrent quelqu'un, qu'ils ne sont pas obligés de saluer de l'Esponton, ils peuvent saluer seulement du chapeau, de la même manière qu'il est expliqué ci-dessus au *septième Pas*. Quoiqu'ils ayent l'Esponton à côté de la cuisse droite, & qu'ils ôtent le chapeau, il faut que le pied, l'inclination de tête, & l'arondissement du corps, se fassent dans le même tems.

Planche XIX. Fig. 4.

La *fig*. 4 de la *Planche* XIX représente des Officiers d'Infanterie dans l'attitude où ils doivent être à la tête d'un Bataillon.

CHA-

CHAPITRE XII.

DICTIONAIRE MILITAIRE,

Qui contient les termes propres à la Guerre, ſur ce qui regarde la Tactique, le Génie, l'Artillerie, la ſubſiſtance des Troupes, avec les termes des principaux Arts mécaniques qui y ont raport.

A.

A*Battis*. Les prémières fortifications des anciens Peuples, leurs Lignes de circonvallation & de contrevallation, étoient faites d'Abattis, ou arbres coupés & étendus de leur long. On ſe ſert encore aujourdhui de ces Abattis, quand on veut empêcher l'Ennemi de pénétrer dans un lieu; & c'eſt la meilleure barrière qu'on puiſſe lui oppoſer.

Abord ſe dit d'une attaque. L'Abord des François eſt à craindre.

Aborder l'Ennemi, l'attaquer hardiment.

Abri. Avoir un Abri, c'eſt avoir derrière ſoi un rideau, qui en termes de guerre, ſont des bois, des côteaux, des montagnes.

Abſence. Voyez *Congé*.

Acquits. Voyez *Etapes*.

Action ſignifie un Combat, une Bataille.

Adjutant eſt l'Aide-Major d'un Régiment. Il a d'ordinaire rang de Lieutenant.

Adjutant-Général eſt un Aide de Camp.

A droite, terme de commandement de l'exercice.

Affamer une Place, c'eſt l'environner de tous côtés, pour empêcher qu'il n'y entre ni ſecours, ni proviſion. Ces attaques s'appellent des Blocus.

Affronter ſe dit des Braves, qui ne craignent point de s'expoſer dans les occaſions honorables.

Affut, machine montée ſur deux roues, & ſur laquelle on place le canon.

Affutage, ſoin qu'on prend du canon pour le braquer.

Affuter, c'eſt mettre le canon en mire.

Aga des Janiſſaires, c'eſt chez les Turcs le ſouverain Chef qui commande à tout le corps des Janiſſaires.

Agger. Les Latins ſe ſervent de ce terme pour ſignifier une grande élévation de terre, ou un Cavalier: ils ſe ſervent auſſi d'*Aggeres* pour exprimer les tranchées ou les claies parallèles & le comblement du foſſé.

Aide de Camp, Officier qui reçoit & qui porte les ordres des Officiers Généraux. Un Général a quatre Aides de Camp: les Lieutenant Généraux, les Maréchaux de Camp, un. Cette Charge demande beaucoup de capacité.

Aide-Major, Officier qui aide le Major. Chaque Régiment d'Infanterie a autant d'Aides-Majors, qu'il eſt compoſé de Bataillons. Chaque Régiment de Cavalerie n'a qu'un Aide-Major. Leurs fonctions ſont les mêmes que celles des Majors.

Aide du Parc des Vivres eſt un Commis qui travaille ſous les ordres du Commis Général du Parc des Vivres.

Ai-

Aigle, pris autrefois pour l'Enſeigne des Légions Romaines, quelquefois pour les Armées Romaines, ſignifie aujourdhui les Enſeignes de l'Empereur d'Allemagne. Il ſignifie auſſi figurément l'Empire d'Allemagne.

Aigre-more, charbon qui ſert à faire de la poudre, & des compoſitions d'artifice.

Aiguille, outil de Mineur, qui ſert à travailler dans le roc pour faire de petits logemens de poudre.

Aile, flanc d'un Baſtion.

Ailes, les deux extrémités d'une Armée rangée en bataille.

Alarme, ſignal qu'on donne par des cris, ou des inſtrumens de guerre, pour faire prendre les armes à l'arrivée imprévue de l'Ennemi. Autrefois on crioit *à l'arme*, *à l'arme*, & delà eſt venu le mot *Alarme.*

Alerte veut dire vigilant. On ſe ſert auſſi de ce terme pour avertir qu'on ſe tienne prêt & ſur ſes gardes: c'eſt le cri d'un poſte attaqué la nuit, pour donner l'alarme à celui qui le ſoutient. On dit, nous avons eu une alerte.

Alézer eſt nétoyer l'ame d'un canon, l'agrandir.

Alézoir, chaſſis de charpente ſuſpendu en l'air, dans lequel ſe place une pièce de canon, la bouche en-bas, pour en arondir ou en agrandir l'ame, ou le calibre.

Alézure, métal qui provient des pièces qu'on alèze.

Aliances, Unions, Ligues, Traités, qui ſe font entre des Souverains.

Alignement, ce qui eſt en droite ligne. L'Alignement d'un Bataillon, d'un Camp.

Alliance. Voyez *Aliance.*

Alte. Voyez *Halte.*

Alte-là, adverbe dont on ſe ſert pour faire arrêter les Troupes.

Ame de canon eſt le dedans du canon, ou autres armes à feu.

Ame d'une Fuſée volante. Voyez *Broche.*

Amende, peine pécuniaire.

Amniſtie, pardon général accordé par le Prince aux Soldats déſerteurs.

Amorce, poudre à canon fort fine, qu'on met dans la lumière des pièces pour les tirer. Amorce ſe dit auſſi des Meches ſoufrées qu'on attache aux Grenades, ou à des Sauciſſes avec leſquelles le feu prend aux mines.

Amorcer, mettre l'amorce à un canon, ou à quelque autre arme à feu. Voyez *Amorce.*

Amorcez, terme de commandement dans l'exercice. Voyez *Amorcer.*

Ampoulette, cheville de bois qui ſert à fermer la lumière de la bombe.

Anges, ſorte de boulet de Canon fendu en deux, & dont chaque moitié eſt attachée par une chaîne de fer. On s'en ſert beaucoup ſur mer pour rompre les mâts, les cordages.

Angle, terme de Fortification. L'Angle ſaillant eſt un Angle qui ſaille vers la campagne. L'Angle rentrant ou mort eſt celui dont la pointe eſt en dedans. L'Angle flanqué eſt formé par les deux faces du Baſtion. L'Angle de l'épaule eſt formé par la face & le flanc. L'Angle de flanc ou l'Angle flanquant eſt formé par le flanc & la courtine. L'Angle de tenailles eſt formé par la continuation intérieure des deux faces, ou lignes

gnes de défenſe. L'Angle de polygone eſt formé par la rencontre des deux côtés du polygone. Les Angles du centre ſont formés par les rayons du polygone. L'Angle diminué ſe forme par le côté extérieur du polygone & la face du Baſtion.

Angles d'un Bataillon: ce ſont les Soldats qui terminent les rangs & les files, ou qui ſont ſur les aîles d'un Corps rangé en bataille. On dit émouſſer les Angles d'un Bataillon, quand on ôte les hommes qui ſont aux quatre encognures; enſorte que d'un Bataillon, on en fait un octogone qui préſente de tous côtés ſes armes.

Angon, Javelot dont ſe ſervoient les anciens François.

Anſe des Pièces; ce ſont des Anneaux, qui ſervent à paſſer des Leviers & des cordages pour la maneuvre des Pièces.

Anſpeſſade, bas Officier d'Infanterie au-deſſous du Caporal, mis au nombre des hautes payes. Les Anſpeſſades enſeignent l'exercice des armes aux nouveaux Soldats.

Anteſtature, traverſe ou petit retranchement fait avec des paliſſades, ou des ſacs à terre, dont on ſe couvre pour diſputer ou conſerver le reſte du terrein, dont l'Ennemi a gagné quelque partie.

Apointé ſe dit des Soldats qui ont une plus haute paye que les Soldats ordinaires, & qui l'ont méritée par leur ancienneté & par leur bravoure.

Appel : faire l'Appel. Les Sergens de ſemaine, chacun dans leur Campagnie, doivent faire tous les jours trois appels. Ils doivent les faire chambrée par chambrée, & s'ils s'aperçoivent qu'il leur manque un Soldat, ils doivent en avertir les Officiers

Majors & autres. Appel s'entend auſſi de l'aſſemblée des Troupes qui ſe fait, ſoit au bruit des tambours, ou au ſon des trompettes. Il y a auſſi l'Appel des Sentinelles, lorſqu'elles avertiſſent de ce qu'elles voient.

Approches, travaux qui ſe font pour s'avancer vers une Place qu'on attaque, & l'attaque même, comme tranchées, mines, logemens, redoutes, &c. On appelle les tranchées des lignes d'approche.

Aprenti. Il y a des Aprentis parmi les Canoniers, Bombardiers, Mineurs, &c. ils ont une paye moindre que celle des Mineurs & des Ouvriers.

Araignée. Voyez *Galerie*.

Arbalète, arme compoſée d'un arc d'acier monté ſur un fût de bois. Elle ſert à tirer des bales, & de gros traits appellés *Matras*, alors on l'appelle l'*Arbalète à jalet*. Les Arbalètes des Anciens étoient de groſſes machines, qui ſervoient à jetter des traits.

Arbalétriers, Soldats qui avoient autrefois pour arme principale l'Arbalète. La Charge de Grand-Maitre des Arbalétriers étoit la plus relevée de l'Armée, après celle de Connétable. Philippe-Auguſte mit en uſage les Arbalètes & les Arbalétriers.

Arborer l'Etendart ſur les murailles d'une Ville.

Arc, arme faite de bois ou autre matière qui fait reſſort, lequel étant courbé avec violence par le moyen d'une corde attachée à ſes bouts, fait partir une fleche avec effort, en ſe remettant dans ſon état naturel. Louis XI, en introduiſant les armes Suiſſes, abolit en France l'uſage de l'Arc.

Arcénal, ou *Arſénal*, lieu où l'on con
ſerve

ſerve toutes les machines de guerre, autres que les Poudres.

Archer, celui qui porte un Arc, & qui en tire. On ne ſe ſert plus des Archers que dans l'Orient, & chez les Peuples barbares. Le nom d'Archer ne ſe donne plus qu'à ceux qui accompagnent les Prévôts pour les captures, & à des eſpèces de Soldats chargés d'arrêter les pauvres qui mendient dans Paris.

Architecture militaire (l') ſe diviſe en Fortification régulière & irrégulière. Il y a auſſi l'Architecture permanente & la paſſagère.

Arigot (on dit maintenant *Larigot*) eſt une eſpèce de Fifre qui ſert à la marche guerrière.

Arme blanche. On donne ce nom à l'Epée, à la Bayonette, à la Pique, &c.

Armée, corps de pluſieurs gens de guerre à pied & à cheval, diviſé en pluſieurs Régimens aſſemblés ſous un même Général, qui a pluſieurs Officiers ſous lui.

Armement, levée de Troupes, équipages de guerre. Ce mot ſe prend auſſi pour les gens de l'équipage, & pour le tems de l'armement.

Armer un canon, c'eſt y mettre le boulet.

Armes, c'eſt tout ce qui ſert à combattre ſon Ennemi, ou à ſe défendre.

Armet, Caſque, ou habillement de tête. Voyez *Héaume.*

Armiſtice, ſuſpenſion d'armes.

Armure, armes défenſives, comme le caſque & la cuiraſſe.

Armuriers (les) dans une Place de guerre ſervent au nétoyement des armes.

Arquebuſe, arme à feu qui a ſuccedé à l'Arc:

l'Arc: elle eſt de la longueur du Fuſil, ou du Mouſquet, & ſe bande ordinairement avec un rouet. On commença à s'en ſervir ſur la fin du règne de Louis XII. C'eſt la plus ancienne des armes, montée ſur un fût. Il y a des Arquebuſes à croc, pour défendre les Places, & qu'on appuie quelque-part pour tirer. Il y en a auſſi à vent, chargées avec du vent comprimé.

Arrêt, petit morceau de fer qui empêche que les armes à feu ne ſe lâchent.

Arrête de glacis eſt la jonction du talus formé à tous les angles.

Arrêts. Mettre un Officier ou un Soldat aux Arrêts, c'eſt lui défendre de ſortir de l'endroit où il eſt mis aux Arrêts.

Arrière-ban eſt la convocation de la Nobleſſe pour aller à la guerre. Voyez *Ban.*

Arrière-garde, partie de l'Armée qui marche la dernière, ou qui eſt à l'extrémité de la tête du Camp.

Arſénal. Voyez *Arcénal.*.

Art militaire (l') contient deux parties principales. La prémière regarde l'ordre d'une Armée; la ſeconde regarde la compoſition & le jeu des machines de guerre.

Artifice, Feux faits avec art pour la guerre. On jette des Feux d'artifice deſſus la brêche. Ces Feux n'ont pas été beaucoup en uſage juſqu'au tems de François I. Les plus fameux de notre tems ſont, les Bombes, les Grenades, les Pots à feu, les Carcaſſes, les Dards, le Baril foudroyant, &c. On les a inventés pour découvrir les Ennemis pendant la nuit, & les harceler dans leurs poſtes.

Artificier, celui qui fait des Feux d'artifice, qui charge les Bombes, les Grénades, &c.

Ar-

Artillerie. On entend par ce mot, le canon, les bombes, la poudre, & toutes les munitions qui se portent à la guerre. Il comprend aussi les Officiers qui servent dans ce Corps. L'Artillerie fait un Corps séparé.

Artillier, Ouvrier qui travaille à l'Artillerie, comme Fondeur, Canonier.

Arzegages, bâtons ferrés par les deux bouts.

Assaut, attaque que l'on fait sans se couvrir, d'un Camp, d'un Poste, pour s'en rendre maître.

Assemblée d'une Armée est le rendez-vous général des Troupes en un seul lieu, pour y camper.

Assieger, faire le siège d'une Place. Voyez *Siège*.

Assiette se dit d'un campement. On dit, il faut bien choisir l'Assiette de son Camp.

Athlète, nom qu'on donnoit autrefois à ceux qui combattoient dans les Jeux publics.

Attache. Chaque Officier de Cavalerie doit apporter sa Patente aussitôt qu'elle est expédiée, à son Colonel Général, afin qu'elle en soit visée, & qu'il y mette l'Attache.

Attaque, combat que l'on donne pour forcer un poste, ou un corps de Troupes. Il y a trois manières d'attaquer les Places, par surprise, par force, par famine.

Avantage. Avoir l'avantage sur l'Ennemi, c'est remporter la victoire. On dit, ménager l'avantage du terrein, prendre l'avantage d'une coline, &c.

Avant-chemin couvert est un chemin couvert qu'on fait au pied du glacis.

Avant-fossé, fossé qu'on fait au pied du glacis, immédiatement avant l'avant-chemin couvert, lorsqu'il y en a un.

Avant garde, prémière ligne d'une Armée rangée en bataille.

Avant-train est un Train qui se joint à l'affût du canon, & qui sert à voiturer le canon.

Auget, petit canal de bois dans lequel on met le saucisson, qui sert à mettre le feu aux mines.

Avitailler, mettre des vivres dans une Place assiegée, ou qui craint de l'être.

Avitaillement, provision de vivres.

Aumonier, Prêtre entretenu pour l'instruction & le service des Soldats.

Auxiliaires (les Troupes) sont celles qu'un Souverain envoie à un autre de ses Alliés.

B.

B*Achelier* étoit autrefois un jeune Ecuyer, ou Chevalier, qui faisoit sa prémière campagne, & qui recevoit la ceinture militaire.

Bacule, contre-poids qui sert à lever les Pont-levis d'une Ville. C'est aussi une porte appuiée sur deux peaux, qui s'ouvre & se ferme en manière de trébuchet.

Bagage est tout l'équipage de l'Armée & de l'Artillerie. Les Romains nommoient les Bagages, *impedimenta*, embaras, parce qu'on ne peut ni les garder, ni les couduire sans embaras.

Baguette de Fusil ou de Mousquet est la longue verge de bois qu'on foure dans le fût, & qui sert à le charger. Il y en a de

fer,

fer. Les Artificiers diſtinguent la Baguette à rouler le Cartouche, la Baguette à charger le Cartouche, & la Baguette qu'on attache aux Fuſées volantes, pour les tenir droites en contrebalançant leur péſanteur. Les Baguettes de Tambour ſont deux petits bâtons bien tournés, avec lesquels on bat la caiſſe.

Bailliage (le) de l'Arcénal de Paris, poudres & ſalpêtres de France, eſt une Juridiction Royale, dont les ſentences s'exécutent par tout le Royaume.

Baionette. Les prémiers Soldats qui ayent porté la Baionette, ſont les Fuſiliers, aujourdhui Royal Artillerie.

Bales. Il y en de plomb, de fer, & de pierre. Quoiqu'on diſe boulet de canon, on dit auſſi bale de canon. Les Bales à feu ſont remplies de différentes compoſitions d'artifice difficiles à éteindre; on en jette avec la main & avec le mortier; & on s'en ſert pour mettre le feu aux magazins de fourage, aux maiſons d'une ville, &c. Elles ſont faites de ſalpêtre, d'huile, &c.

Baliſte, eſpèce de Fronde dont ſe ſervoient les Anciens pour jetter des pierres & des dards.

Balons. Il y en a à Grenades, à Bombes & à Mortiers. Les prémiers ſont des ſacs à poudre, qu'on emplit en mettant d'abord une ou deux livres de poudre au fond du ſac avec une Grenade. On recouvre ce prémier lit de quatre Grenades, & l'on remplit de poudre les intervalles qu'elles laiſſent entre elles. Après quoi on y introduit une Fuſée, avec laquelle on lie fortement le ſac. Il y a encore des Balons de caillou, des Balons d'air, des Balons d'eau,

& des Balons ou Globes d'artifice.

Balots, ou sacs de laine. On s'en sert pour former promptement des Parapets ou Places d'armes.

Ban & *Arrière-ban*. La principale signification de *Ban* est de signifier la convocation des Vassaux du Roi au service. L'Arrière-ban est, selon quelques-uns, la convocation des Arrière-Vassaux, selon d'autres, un Ban réïtéré. Depuis plusieurs siècles, le Ban & Arrière-ban ont été joints ensemble pour signifier la convocation des hommes fieffés au service. Cette Milice étoit bonne du tems de Louis XI. Sous Louis XII & François I elle dégénéra. On n'a point convoqué d'Arrière-ban depuis 1674, qu'il fut assemblé sur la Meuse, sous le commandement du Marquis de Rochefort. Ban est aussi une publication faite à haute voix, au son des Tambours, Trompettes, &c. pour faire défense de sortir du camp, ou publier quelque autre ordonnance.

Banc de Cazernes: il y en a deux dans chaque chambre de Cazerne.

Banderole, espèce de petite Enseigne que la plupart des Cavaliers portoient à leurs lances.

Bandes Françoises étoient les Troupes de l'Infanterie Françoise.

Bandes. Ce mot étoit usité avant que ceux de *Banières* & d'*Enseignes* fussent introduits.

Bandières. Une Armée rangée en front de Bandières est une Armée rangée en bataille.

Bandoulière est une espèce de Baudrier, pour porter les carabines, ou les charges pour

pour le mousquet. La Bandoulière eſt la marque d'un Cavalier. Les Gardes des Princes, les Archers, portent auſſi la Bandoulière.

Baneret vient de *Banière.* Ce nom ſe donnoit comme un titre réel à un Seigneur de Fief, qui avoit aſſez de Vaſſaux pour les réunir ſous une Banière, & devenir Chef d'une Troupe.

Banière, nom des Enſeignes qu'on donnoit autrefois à ce qu'on nomme aujourdhui Etendarts & Drapeaux. Il y avoit des Banières pour l'Infanterie, pour la Cavalerie, pour les Provinces, les Paroiſſes, &c. Le mot de Banière n'eſt reſté qu'aux Egliſes & aux Confréries.

Bannaliſtes, Corps de Miliciens enrégimentré dans les Armées d'Autriche ſur la fin de la dernière guerre.

Banquette, petite élevation de terre en forme de degrés, qui règne le long des Parapets, pour faciliter les moyens de tirer par-deſſus, & de faire feu dans le foſſé & dans les chemins-couverts.

Baraque, Hute ou Logement que les Soldats font dans un Camp pour ſe loger. Les Soldats ne ſe baraquent que l'hiver, ils ſe ſervent l'Eté de leurs tentes.

Barbacane, fente qu'on fait dans les murs des Châteaux & des Fortereſſes, pour tirer à couvert ſur l'Ennemi.

Barbette, endroit élevé du Rempart, où ſont placées les batteries de canon. On dit, tirer à barbette, quand on tire avec le canon à découvert. On ne tire guère que la nuit à barbette. Coucher à barbette, c'eſt coucher ſans bois de lit, matelas par terre.

Barils d'artifice: on en emploie pour défendre une breche. Il sont enfilés sur un essieu de bois creux, porté par des roues, & remplis de grenades & de poudre: on y donne feu par l'essieu.

Barils foudroians sont des tonneaux ordinaires, que l'on remplit d'artifice, & que l'on fait rouler sur les travaux de l'Ennemi. Ce n'est quelquefois qu'un Baril de poudre ordinaire, auquel on attache une fusée, à laquelle on met le feu.

Barils à bourse sont des Barils couverts de cuir, où le Canonier met de la poudre fine: ils se ferment comme une bourse.

Barricades sont des arbres taillés à six faces, traversés de bâtons ferrés au bout, qu'on met dans des passages ou breches, pour retarder l'Ennemi.

Barrières, gros pieux plantés à dix pieds l'un de l'autre, avec des traversiers, pour arrêter ceux qui voudroient entrer avec violence.

Basse, en terme de Fortification, est le côté extérieur d'un Polygone.

Bastion, grosse masse de terre, revêtue de briques ou de pierres, qui s'avance en dehors d'une Place. Il y a plusieurs sortes de Bastions. On dit attacher un Mineur à un Bastion, saper, miner le Bastion, se loger sur le Bastion. Un Demi-bastion est une Place de Fortification, qui n'a qu'une face & un plan. Vauban a inventé la *Tour bastionnée.*

Batage se dit du tems qui s'emploie à battre la Poudre dans le Moulin. Les pilons sont de bois creusés dans une poutre.

Bataille ne se dit que des actions qui se passent entre deux Armées rangées dans leur ordre

ordre de bataille, & qui combattent dans un lieu assez ouvert, pour que les lignes se chargent de front & en même tems, ou, au moins, pour que la plus grande partie de la ligne charge, pendant que l'autre partie reste en présence, par des difficultés qui l'empêchent d'entrer sitôt en action.

Bataillon, Corps d'Infanterie de six cens hommes. On appelle Aîles du Bataillon les extrémités des rangs, & le milieu se nomme Centre. On dit, serrer un Bataillon, ouvrir, percer un Bataillon.

Bâtarde, pièce de 8 livres de calibre.

Bâton de Commandement se donne par honneur à un Général d'Armée.

Bâton à deux bouts (le) est un fût ou hampe de bois ferré par les deux bouts en pointe. On le porte sous la hanche comme la Halebarde.

Batterie, lieu où l'on place le Canon pour le tirer. On met les pièces sur des plate-formes de planches ou madriers, appellés *Tablouins*, pour empêcher que la pésanteur des Canons ne fasse entrer les roues dans la terre. Une Batterie enterrée ou ruinante est celle dont la plate-forme est audessous du rez-de-chaussée. Il y a encore d'autres sortes de Batteries. On dit, ruiner une Batterie, quand on démonte le Canon, ou qu'on en abat les défenses.

Batteurs d'estrade sont des Cavaliers qui battent la campagne, pour avoir des nouvelles des ennemis.

Battre la Caisse, c'est battre du Tambour.

Battre la Diane est une certaine manière de battre la Caisse au point du jour, pour réveiller les Soldat.

Battre la marche, c'eſt pour donner le ſignal de marcher.

Battre aux champs, c'eſt pour avertir qu'on doit marcher.

Battre l'aſſemblée, c'eſt pour que les Soldats s'aſſemblent.

Battre la charge, ou la guerre, c'eſt pour avertir les Soldats de tirer contre l'Ennemi, ou d'y aller contre avec l'arme blanche.

Battre la retraite, c'eſt avertir les Soldats de ſe retirer.

Battre l'eſtrade, c'eſt envoyer des Cavaliers à la découverte.

Battre la campagne, c'eſt faire des courſes ſur les Ennemis.

Battre en breche, c'eſt vouloir faire tomber une muraille, ou quelque autre ouvrage, pour y donner l'aſſaut.

Battre en ruine une Ville, c'eſt en détruire les édifices avec le canon & les bombes.

Battre par camarade, c'eſt quand pluſieurs pièces de canon tirent tout à la fois ſur un même corps.

Baudrier (le) qui portoit autrefois l'épée des Soldats étoit de peau, & pendoit de l'épaule droite ſur la cuiſſe gauche. Son uſage n'a ceſſé que bien avant ſous le règne de Louis XIV. Il n'y a que les Suiſſes, qui gardent les portes des Hôtels, que l'on voie en Baudrier, & les cent Suiſſes à la Cour, quand ils ſont de garde, ou en cérémonie.

Befroi. La Cloche du Befroi eſt ordinairement la plus groſſe qu'il y ait dans la Ville, & eſt poſée dans le clocher le plus élevé, ſur le haut duquel on met un Guetteur pour découvrir ce qui ſe paſſe. Dans tou-

tes

tes les Villes de guerre on la ſonne le ſoir avant que de fermer les portes, pour faire rentrer ceux qui ſont dans la campagne. On la ſonne auſſi vers la pointe du jour pour l'ouverture des portes. Lorſque le Guetteur veut avertir qu'il paroit des Troupes, il met un Drapeau, ſi c'eſt de l'Infanterie, & un Etendart, ſi c'eſt de la Cavalerie, ou l'un & l'autre, pour marquer qu'il voit de toutes les deux. Ces ſortes de Befrois ſont communs en Flandre & en Allemagne.

Belier, machine de guerre des Anciens, étoit compoſé d'une poutre d'une longueur & d'une groſſeur prodigieuſes, dont le bout étoit armé d'une tête de fer fondu de la figure de celle d'un Belier. On ſuſpendoit le Belier à de grandes pièces de bois avec de groſſes chaînes, & cent hommes étoient occupés à lui donner le branle, & à le pouſſer avec violence contre les murailles.

Berme, relais, liſière, pas de ſouris, eſt une largeur de terrein ou du rempart, du côté de la campagne, deſtinée à recevoir les débris, que le canon des aſſiegeans a faits dans le parapet, pour que le foſſé ne ſe comble pas.

Bicoque, Place peu fortifiée, & ſans défenſe.

Billets de logement (les) pour les Troupes ſont paraphés par les Maires & Echevins des Villes, par les Syndics ou principaux habitans, & ils remettent ces Billets aux Officiers chargés du détail de chaque Troupe.

Biouac, ou *Bivac*, vient de l'Allemand, *Beiwacbt*, qui ſignifie garde de renfort. On dit, ſe trouver au Biouac, paſſer la nuit

au

au Biouac. Cette garde de nuit est très fatigante.

Biscuit. Le Biscuit bien fait se garde dans un lieu sec: enfermé dans des caisses ou dans des tonneaux, il se conserve plus d'une année sans se corrompre. Faire du Biscuit, c'est en aller faire provision.

Blasphêmes (les) sont défendus en France à tout Gendarme, Cavalier, &c. à peine d'avoir la langue percée d'un fer chaud.

Blindes, pièces de bois, que l'on met en travers d'un des côtés de la Tranchée à l'autre. On dit blinder une Tranchée.

Blocus, siège d'une Ville que l'on veut pendre par famine, en occupant les passages par où les vivres peuvent arriver. Blocus se dit encore, quand au commencement d'un Siège on envoie des Troupes se saisir des principales avenues.

Bloquer une Place. Voyez *Blocus*.

Boetes. Les Boetes à réjouissance sont de fer ou de fonte, & se chargent avec de la poudre & un tampon. Les Boetes pour charger un Mortier-pierrier, servent à jetter des pierres. Quand elles sont chargées de poudre, on les met sur le Pierrier, pour leur faire faire leur effet. Il y a encore quelques autres sortes de Boetes.

Bois de chaufage. On donne le bois aux Troupes casernées sur les frontières, pendant les mois de Novembre, Décembre, Janvier, Février, Mars. En campagne, un Général fait veiller à la conservation des Bois de charpente. La dégradation des Bois est mise au nombre des délits militaires, & punie corporellement.

Bois de Pique, ou de Lance, c'est leur manche.

Bombar-

Bombarde, pièce d'artillerie dont on se servoit avant l'invention du canon.

Bombardement est le fracas des Bombes que l'on jette dans une Ville ou dans un Camp.

Bombarder, c'est jetter des Bombes dans une Ville, pour la détruire ou en faciliter la prise.

Bombardier, celui qui jette des Bombes par le moyen des Mortiers. Autrefois c'étoit celui qui servoit les Bombardes.

Bombe est une grosse Grenade, ou gros boulet de fer aigre, creux & rempli de poudre, laquelle est fermée par une cheville ou ampoulette de bois percée tout du long. Les prémières Bombes, selon quelques-uns, furent jettées en 1588, sur la Ville de Wechtendonk en Gueldres; selon d'autres en 1435, à Naples sous Charles VIII. On ne s'en est servi en France qu'au siège de la Motte en 1634. Quelques Historiens François prétendent qu'on en a connu l'usage en 1521, au siège de Mezieres. On dit qu'un habitant de Venlo les avoit inventées, pour s'en servir seulement aux feux d'artifice pour le plaisir; & que, pour divertir le Duc de Cleves, qui se trouvoit alors à Venlo, il en avoit jetté plusieurs en sa présence, dont une par malheur, tombant dans une des maisons, y causa un si grand embrasement, que la meilleure partie de cette Ville fut consumée. Il y a des Historiens Hollandois, qui raportent que peu de mois avant ce malheur, un Ingénieur Italien avoit fait quelques expériences semblables à Berg-op-Zom, prétendant rendre l'usage de ces Bombes facile, & utile pour la guerre, mais qu'il s'étoit misérablement brulé lui-même en

en mettant le feu à sa composition. Louis XIII fit venir de Hollande Maltus, Ingénieur Anglois, pour jetter des Bombes, ce qu'il fit avec beaucoup de succès, comme à Calioure en 1642, où il en jetta une, qui créva la Citerne, & obligea les Assiegés à se rendre plutôt qu'ils n'auroient fait sans cet accident. Maltus fut tué au siège de Gravelines en 1658.

Pour tirer la Bombe, on la met sur un Mortier monté sur un affût, & le feu se met à la fusée lente, qui entre dans sa lumière. On appelle Bombe *foudroyante*, celle qui tue, fracasse, & brise; Bombe flamboyante, celle qui pleine d'artifice ne sert qu'à éclairer. Il y a des Bombes de toutes sortes de grandeurs.

Bonnette, Ouvrage composé de deux faces, qui forment un angle saillant en forme de petit ravelin, n'ayant qu'un petit parapet sans avoir de fossé. La Bonnette est construite au-delà de la Contrescarpe, & est comme un petit Corps de garde avancé.

Border la haie est une certaine manière de combattre, à laquelle a recours l'Infanterie contre la Cavalerie, pour arrêter le choc des Chevaux.

Bottes (les) entrent dans l'armement du Cavalier.

Bottines (les) sont à l'usage des Dragons.

Bouche est l'embouchure de toute arme à feu par laquelle sort la balle. On désigne par Bouches à feu les pièces d'Artillerie qui se trouvent dans un siège en batterie, & en état de tirer.

Bouchon d'étoupe, de foin, &c. dont on bourre la poudre & le boulet, lorsqu'on charge le canon.

Bou-

Boucliers (les), que les Anciens appelloient *Clipei*, ne différoient de l'Ecu, qu'en ce qu'ils étoient tout-à-fait ronds. C'est delà que les François lui ont donné le nom de *Rondache*.

Boulet, grosse balle de fer avec laquelle on charge le canon. Un canon de batterie porte depuis 24 jusqu'à 36 & 48 livres de boulet. Les Boulets creux sont certaines Boetes de fer longues, dont le diamètre est du calibre d'une pièce, telle que l'on veut, & longues de deux calibres & demi, ou environ. Ces Boetes renferment de l'artifice & des Balles de plomb, des clous & de la mitraille de fer. Ces Boulets font un grand fracas. Les Boulets à chaîne sont deux Boulets joints ensemble par une chaîne, qui a 3 ou 4 pieds de longueur. L'effet de ces deux Boulets est d'autant plus grand, sur-tout dans un combat, que la chaîne embrasse & sépare tout ce qu'elle rencontre. Le Boulet rouge est un Boulet ordinaire qu'on fait rougir: ce Boulet met le feu dans les lieux où il tombe, quand il trouve des matières combustibles. L'Electeur de Brandebourg introduisit les Boulets rouges au siège de Stralsund en Poméranie l'an 1675.

Boulevart signifioit autrefois un *Bastion*; mais il ne se dit plus que des Places fortes, qui couvrent tout un païs, & qui en défendent l'entrée aux Ennemis.

Bourre est tout ce qui sert à mettre sur la poudre, en chargeant les armes à feu, soit papier, foin, &c.

Burrelet, extrémité d'une pièce de canon du côté de sa bouche; on le fait aujourdhui en tulipe.

Bourrer, mettre de la Bourre. Voyez *Bourre*.

Bour-

Bourriquet, panier qui sert à tirer la terre des Mines des galeries, & à descendre ce qui est utile au Mineur.

Boute-feu, bâton, ou petit bois, à l'extrémité duquel est une fourchette, garnie d'une meche allumée par les deux bouts pour mettre le feu à la lumière du canon: il a 5 à 6 pieds de long.

Boute-selle, signal qu'on donne aux Cavaliers pour seller leurs Chevaux.

Bouton. On en met un au bout d'une arme à feu pour tirer plus droit. Il y a le Bouton d'un Canon, & le Bouton de la culasse d'un Canon, qui est à son extrémité. Il y a encore le Bouton de Pierrier, & le Bouton de cuiller de Canon.

Boyau, fossé couvert de son Parapet, qui sert de communication à deux Tranchées, quand on fait deux attaques qui sont proches. Un Boyau est aussi une ligne tirée pour enveloper différens terreins.

Brancard, sorte de Litière sur laquelle on transporte les blessés de la tranchée.

Braquer le Canon. Il faut dire *pointer*.

Breche, debris de quelque partie d'une enceinte, ou l'ouverture qu'on fait aux murailles d'une Ville assiegée.

Breteurs (les) étoient plus en vogue autrefois qu'à présent: ils sont regardés aujourdhui comme la lie & le deshonneur des Troupes, & toujours les prémiers à lâcher le pied dans les occasions.

Brevet. Lettres du Roi ou Commission, en vertu de quoi tout Officier s'aquite de la Charge militaire à laquelle il a été reçu.

Brigade, division de troupe de gens de guerre, soit de Cavalerie, soit d'Infanterie, composée de plusieurs Bataillons ou

Es-

Escadrons, & l'Armée est composée de plusieurs Brigades. Chaque Brigade est sous le commandement d'un Chef, appellé Brigadier, qui obéit aux ordres des Lieutenans-Généraux & Maréchaux de Camp.

Brigadier. Voyez *Brigade.*

Brin, barre de bois pour porter des pots-à-feu, prêts à être tirés.

Brisure, ligne qu'on donne à la Courtine & à l'Orillon pour faire la tour creuse, ou pour couvrir le flanc caché.

Broche, fer qui fait partie du Culot du moule d'une Fusée. Le trou de la Broche est appellé l'*Ame de la Fusée.*

Brouette. Celles dont le Mineur se sert sont montées sur quatre roues.

Bufle, habillement de Cavalier. Il n'y a pas un Cavalier dans les Troupes de France qui n'ait un habillement de Bufle, depuis qu'on s'est défait de ceux de fer.

Bulletin, C'est le rapport qu'un Général subordonné, chargé d'un siège ou de quelque expédition particulière, fait parvenir journellement à celui qui l'a détaché, ou qui l'a chargé de la commission.

Butin. Ce n'est que quand une Place, ou un certain païs est livré au pillage, qu'il est permis au Soldat de butiner. Excepté ces occasions, qui sont aujourdhui fort rares, on défend aux Troupes, sous des peines très sevères, de faire du dégat.

Buze, tuyau de bois ou de plomb, qui conduit l'air dans les Mines par des ouvertures & des puits.

Cadet

C.

C*Adet*, Jeune-homme qui se met Volóntaire dans les Troupes sans prendre de paye, & qui sert pour apprendre le métier de la guerre. Il y a eu des Compagnies de Cadets, établies par Louis XIV. Les enfans de condition, & ceux qui vivoient noblement, y étoient reçus & instruits, & quand on les trouvoit capables de commander, on les faisoit Souslieutenans, Enseignes & Cornettes. Par une Ordonnance du 12 Décembre 1726, Louis XV en créa six Compagnies, qui étoient composées de 100 hommes chacune. Par une Ordonnance du 20 Mai 1729 ces six Compagnies de Cadets furent réunies en deux Compagnies de 300 hommes chacune. Par une autre Ordonnance du 10 Juin 1732, ces deux Compagnies furent encore réunies en une seule Compagnie de 600 hommes, & le 22 Décembre 1733, elle fut licenciée.

Caisse. On dit battre la Caisse, plutôt que battre le Tambour.

Caisse, coffret quarré, qui sert à faire partir plusieurs Fusées volantes à la fois.

Caisson pour l'Artillerie, ce sont de grandes caisses de bois, qui servent à voiturer les attirails, qui ne peuvent être mis sur des charettes.

Caisson des Bombes, c'est une cuve ou tonne, qu'on emplit de Bombes chargées, & que l'on enterre jusqu'au niveau du rez de chaussée, en répandant force poudre de guerre par-dessus; &, par le moyen d'un Saucisson, qui répond au fond du Caisson, on y met le feu, qui fait sauter les Bombes

bes en l'air, & les porte du côté que l'on veut. Des Caiſſons enterrés dans le Glacis font un très bon effet.

Caiſſon pour les Vivres eſt un grand Coffre, dont le couvercle eſt élevé par le milieu en forme de chapiteau, à deſſein que la pluie coule, & on lui donne les proportions néceſſaires pour contenir huit cens rations au moins. Un Caiſſon tout monté ſur ſa charette, & bien conditionné, revient à 88 livres, ou environ. Il y a 4 Chevaux à chaque Caiſſon, ſous la conduite d'un Charretier.

Calibre, ouverture d'une pièce d'Artillerie, & de toute autre arme à feu, par où entre & ſort la bale. Calibre ſe dit auſſi de la groſſeur du boulet & de la bale: on les appelle de calibre, quand ils ſont de même groſſeur que le calibre de la pièce, à laquelle ils ſont deſtinés.

Calibre, inſtrument de cuivre ou de bois, qui ſert à trouver l'ouverture d'un Canon, de la largeur qu'il la faut pour le boulet.

Calibrer, c'eſt prendre la meſure du calibre; ce qui ſe fait à l'aide d'un compas qui a des branches courbes. On ſe ſert auſſi, pour calibrer, d'une règle bien diviſée, & où ſont gravées les calibres, tant des pièces que des boulets.

Calote. La Calote que les Officiers, & même les Soldats, Cavaliers & Dragons portent ſous leurs chapeaux, dans les tems d'une affaire, a ſuccedé aux caſques. Il y en a de fer, de fer battu, de meche, de cuir aprêté. Celles qu'on délivre aux Troupes ſont ordinairement de fer, ſoit battu, ou autrement.

Camion, petite charette ou Haquet, traî-

née par deux hommes, & qui sert à transporter des Boulets.

Camisade, nom qu'on donne aux attaques imprévues, qui se font pendant la nuit.

Camp, vaste terrain où une Armée plante le piquet pour se loger, quelquefois en se couvrant d'un retranchement, & souvent sans autre précaution que celle d'une assiète avantageuse. La tête du Camp est le terrein qui fait face vers la campagne, & où l'on monte le biouac. Une Armée campe ordinairement sur deux lignes, dont on tâche d'appuier la droite & la gauche à quelque rivière, à un ruisseau, à des marais, à des hauteurs, où l'on jette de l'Infanterie & des Dragons. On place ordinairement l'Artillerie devant le centre de la prémière ligne. Si c'est un Camp à demeure, on la distribue aux aîles, & le long des lignes. Le Quartier général est au centre de l'Armée, autant qu'il est possible. Le champ de bataille où l'on range l'Armée, en cas que l'Ennemi survienne, est à la tête du Camp. Il faut placer le Camp en lieu sain, commode pour la fourniture des vivres, dans le voisinage des prairies, & on doit y observer la communication libre & facile avec les Places, dont on doit tirer les subsistances & les commodités de l'Armée.

Camp de séjour est celui où l'Armée ne fait que séjourner. On entourre par des postes d'Infanterie, mêlés quelquefois de Cavalerie & de Dragons, toute l'Armée, afin d'éviter que les petits Partis ennemis ne s'en approchent de trop près.

Camp volant est un Corps de Troupes, qui a la faculté de camper & de décamper, à me-

mesure que l'occasion le demande. Il est destiné à couvrir quelque païs entre deux Armées; à faire tête à quelque Corps pareil, que l'Ennemi a formé ou détaché; à jetter des Troupes dans quelque Place menacée, &c.

Campagne est le tems de chaque année, où l'on peut faire tenir les Troupes en Corps d'Armée, ou au moins en état de traverser les progrès de l'Ennemi. On dit, ouvrir la Campagne, faire une heureuse Campagne, &c. Mettre en Campagne, c'est faire sortir les Troupes des Garnisons. On se met en Campagne au mois de Mars. Campagne se dit aussi des années qu'un Officier ou un Soldat a servi. Cet Officier a quinze Campagnes sur la tête.

Campement. On donne ce nom à un certain nombre de Troupes, qui précède l'Armée de plus ou moins de tems, selon l'éloignement ou la proximité de l'Ennemi, pour tracer & marquer le Camp.

Canal de fût de Mousquet, ou de Fusil, est le creux sur lequel repose le canon d'une arme à feu.

Canarder, c'est tirer avec avantage sur l'Ennemi, comme par une Guérite, derrière une haie, à travers des palissades, &c.

Canon, arme à feu, de fonte ou de fer, d'une figure cylindrique, creuse par le milieu. On le charge de poudre, de boulets, & à cartouche. L'inventeur du Canon est un nommé Bertolde Schuartz, qui en enseigna l'usage aux Venitiens en 1380. En France on l'a connu, selon quelques Auteurs, en 1338, sous Philippe VI de Valois. Cette Machine fut prémierement nommée Bombarde, ensuite Canon, & présentement Pièce

d'Artillerie. Les Canons furent d'abord de fer; mais étant trop caſſans, on en fit d'un alliage de métaux, auxquels on a donné le nom de fonte. Tous les Canons ſont ordinairement percés en forme cylindrique, deſorte qu'un bois bien rond puiſſe entrer dedans. Pour donner plus de violence à la poudre, il y a une chambre ronde au fond du Canon. Ces Canons chambrés chaſſent auſſi loin un boulet, que les plus fortes pièces de l'ancienne façon, quoiqu'on les charge avec un tiers moins de poudre.

Canon ſe prend auſſi pour l'Artillerie. On dit prendre le Canon & le Bagage des Ennemis.

Canon ſe dit encore de la partie des Mouſquets, Fuſils, & autres armes à feu où l'on met de la poudre.

Canonade & *Bombardement* eſt une attaque que l'on n'emploie que contre les Villes maritimes, où l'on ne peut faire une deſcente pour les attaquer en même tems par terre, & contre celles qu'on croit pouvoir ſoumettre par ce moyen.

Canoner, tirer le Canon, ou la bordée.

Canonier, celui qui tire & braque le Canon. C'eſt auſſi le Maître Canonier, Officier d'Artillerie, qui a ſoin de pointer, de charger, livrer le Canon. Les Canoniers ſont ceux qui ſous le Maitre Canonier, le mettent en mire & le font tirer.

Cantine, petit Coffre, diviſé en pluſieurs cellules, pour y mettre les bouteilles qu'on a deſſein de tranſporter.

Cantine ou *Cabaret*, où la Garniſon dans une Ville de guerre a le privilège d'avoir de l'eau-de-vie, du vin, &c. à beaucoup meilleur marché que dans les autres Cabarets de la Ville.

Can-

Cantine du Tabac. Il y a en France des Cantines, où l'on fournit aux Troupes le tabac néceſſaire pour leur conſommation.

Cantonnement, repos que l'on procure aux Troupes en différens Villages contigus.

Capitaine, en matière de guerre, a toujours ſignifié un Commandant ou un Chef de Troupes. Cette qualité étoit autrefois beaucoup plus honorable qu'elle ne l'eſt aujourdhui. Cet Officier commande une Compagnie, ſoit de Cavalerie, ſoit d'Infanterie, ſoit de Dragons.

Capitaine-Général. Il y avoit dans l'ancienne Milice Françoiſe un Capitaine Général, dont l'autorité étoit celle de Général d'Armée. Le Cardinal de Mazarin reſſuſcita ce titre en 1656, en faveur de Mr. de Caſtelnau, pour lui donner le droit de commander d'autres Lieutenans-Généraux.

Capitaine-Lieutenant eſt un Commandant d'une Compagnie de Gendarmes, de Chevaux-Légers, ou de quelque autre Troupe de la Maiſon du Roi. Il eſt ainſi nommé, parce que le Roi en eſt lui-même le Capitaine.

Capitaine-en-pied eſt un Officier conſervé, entretenu, & continué dans le ſervice.

Capitaine réformé eſt un Officier dont la Place & la Charge ont été réformées.

Capitaine-en-ſecond eſt un Officier dont la Compagnie a été licenciée.

Capitaine Conducteur Général d'Artillerie: il commande aux autres Capitaines Conducteurs, & a la préférence des marchés pour la levée des Mulets & des Chevaux.

Capitaine Conducteur d'Artillerie (le) a dans les Armées & dans les Places, les mê-

mêmes fonctions que le Capitaine Conducteur Général.

Capitaine Général des Charrois de l'Artillerie (le) commande tout le Charrois de l'Artillerie.

Capitaine Général des Vivres (le) est à la tête des Equipages pour en avoir soin pendant la campagne, & leur faire exécuter tous les ordres qui leur sont donnés.

Capitaine de Charroi (le) est un homme qui a 50 Chevaux à conduire. Il doit connoître ses Charetiers & ses Chevaux, & ne doit jamais souffrir qu'on coupe la file de ses Caissons.

Capitaine des Guides. On forme ordinairement une Compagnie des Guides, dont le Général donne le Commandement à un Gentilhomme, ou autres particuliers des mieux instruits de tous les chemins de 3 ou 4 lieues aux environs de l'Armée. Ce Commandant est chargé d'assembler 40 ou 50 Bourgeois & Païsans, des mieux instruits des chemins, afin d'en donner pour Guides aux Partis & aux Détachemens que le Général juge à propos d'envoyer à la guerre.

Capitaine des Mulets. Son emploi est semblable à celui de Capitaine des Caissons pour les marches, les fourages, la distribution du pain. Ce Capitaine a sous sa conduite une Brigade de cent ou cent-cinquante Mulets.

Capitaine de Mineurs (le) a soin d'instruire & de fournir les Mineurs.

Capitaine d'Ouvriers (le) commande aux Charpentiers, aux Charrons, dans l'Artillerie.

Capitaine des Portes, c'est un Officier, dans les Places de guerre, uniquement employé

ployé à aller prendre le matin les clefs chez le Gouverneur, & le ſoir à les y porter.

Capitale. La Capitale d'un Baſtion eſt une ligne, tirée depuis la pointe du Baſtion, juſqu'au milieu de la gorge, ou depuis l'angle de la figure, juſqu'à l'angle flanqué.

Capitulation, Traité fait avec la Garniſon, ou les Bourgeois d'une Place aſſiegée, par lequel ils ſe rendent, moyennant certaines conditions qu'on leur accorde.

Caponnière, travail creuſé 4 ou 5 pieds en terre, & dont les côtés s'élèvent environ de deux pieds ſur le rez de chauſſée, afin de pouvoir porter des planches chargées de terre, qui le couvrent par deſſus. On y loge 15 ou 20 Fuſiliers, qui font leurs décharges par des meurtrières, qui ſont pratiquées ſur ſes côtés.

Caporal, bas Officier d'Infanterie, qui poſe & leve les Sentinelles, commande une Eſcouade, reçoit le mot des Rondes, inſtruit les Soldats de tout ce qu'ils ont à faire, &c.

Caporal de Poſe eſt celui qui eſt de tour à aller poſer les Sentinelles; &, pendant que celles qu'il a poſées ſont en faction, on l'appelle Caporal de Poſe.

Caporal de Conſigne eſt le prémier Caporal de la Garde. Il eſt chargé de tous les utenciles du Corps-de garde.

Capot, eſpèce de Robe capuchonnée, que mettent les Sentinelles en hiver dans les Places.

Captures ou Priſes, en terme de guerre, ſont celles des Convois, des Bagages, &c.

Caque de Poudre, petit Baril dans lequel on renferme la Poudre.

Carabine. Les Carabines rayées ſont de

trois pieds de long. Plusieurs sont rayées, depuis le fond du canon jusqu'à l'autre bout, d'une manière circulaire. Cette arme porte très loin.

Carabiniers. Aujourdhui il y a en France un Régiment de Carabiniers, tiré de tous les Régimens de Cavalerie.

Carabins (les) étoient des Cavaliers Espagnols, qui eurent leur nom de l'arme dont ils se servoient. Leur emploi étoit de se saisir des passages, & d'insulter l'Ennemi dans ses postes, &c. Ces Carabins se multiplièrent, & formèrent une Milice considérable. Henri IV avoit mis une de ces Compagnies de Carabins dans sa Garde; & c'est cette Compagnie, qui est présentement la prémière des deux Compagnies des Mousquetaires.

Caracole est le mouvement non seulement du Cavalier, mais de l'Escadron entier, qui tourne ensemble sur sa droite, ou sur sa gauche, comme sur un pivot, pour faire volte-face & se remettre.

Carcasse, Bombe de figure oblongue, composée de deux ou trois grenades, & plusieurs bouts de canon, de pistolets chargés de poudre, enveloppés avec les grenades, dans une masse d'étoupe, trempée dans de l'huile, & dans d'autres matières combustibles, &c. Les Carcasses ont été inventées par un Ingénieur de l'Evêque de *Munster* en 1672. On s'en sert pour mettre le feu dans les endroits où elles sont jettées. Leur usage est presque aboli, parce que l'on a remarqué qu'elles ne font guère plus d'effet que les Bombes & qu'elles sont d'une plus grande dépense.

Carquois, petit magazin de fleches, que les

les Archers portoient ſur l'épaule gauche.

Carte-blanche, pouvoir abſolu accordé par un Souverain à un Général d'Armée, de faire tout ce qui lui paroitra plus convenable, ſans être obligé d'attendre les ordres de ſa Cour.

Cartel, Lettre ou Billet de défi, pour appeller quelqu'un en duel. C'eſt auſſi la Couvention qui ſe fait entre deux Puiſſances, pour l'échange ou la rançon des priſonniers.

Cartes. Nom que les Artificiers donnent aux Cartons dont ils ſe ſervent pour mouler les Cartouches. Voyez *Carton*.

Carte-liſſe, carton très fort & peu fléxibilité, dont les Artificiers font les Marons, qui font l'effet des Boetes de métal.

Carton, gros & grand papier fort épais. Celui dont on fait les Cartouches d'artifice s'appelle *du Moulage*.

Cartouche du Soldat d'Infanterie (la) eſt couverte de cuir de vache rouge ou noir: elle ſe doit porter ſur le ventre, & elle eſt paſſée dans le ceinturon.

Cartouches, *Gargouges*, *Gargouches*, ou *Gargouſſes*, eſpèce de Boete, faite d'un parchemin ou d'un papier en pluſieurs doubles, ou d'une feuille de fer blanc, ou même de bois, qui renferme la charge de poudre & le boulet, & qui ſe met dans une pièce, lorſqu'on eſt tellement preſſé de tirer, que l'on n'a pas le tems de s'ajuſter.

Cartouches pour les Artifices de Spectacles: ce ſont de petits tuyaux de carton, roulés ſur une baguette de l'épaiſſeur des deux tiers du trou de moule, le tiers qui reſte eſt occupé par le carton, qui a un ſixième d'épaiſſeur.

Cartouches, ou formules de Congés militaires. Ces Congés sont écrits dans le blanc des Cartouches imprimées.

Cartouchier, petit Coffre de bois couvert de cuir, que le Soldat porte du côté droit, & où il met ses Cartouches, ou charges de fusil préparées, au nombre de 18 ou 20.

Casaque. La Casaque militaire étoit un habillement d'ordonnance des anciens François, L'usage en a été aboli sous le règne de Henri III, ou peu de tems après, & à sa place on choisit, pour servir d'Uniforme aux Troupes, l'Echarpe, qui avoit éte d'usage dès le tems de St Louis.

Casque, arme défensive pour couvrir la tête & le cou du Cavalier.

Castramétation. Pour bien faire cette opération de l'Art militaire, il faut bien choisir le lieu où l'Armée doit camper; & ce lieu doit être commode, & à couvert de toute insulte de la part de l'Ennemi.

Catapulte, machine dont on se servoit autrefois, soit dans les sièges, soit dans les batailles, pour jetter de gros quartiers de pierre. Quelques-uns ont confondu mal à propos la Catapulte avec la Baliste.

Cavalier, homme de guerre, qui sert & combat à cheval. On donne aux Cavaliers le nom de *Maîtres*.

Cavalier, en terme de Fortification, est une plate-forme, qui a ordinairement la figure d'un Bastion, au-dedans duquel on l'élève pour mieux découvrir la campagne & la contrescarpe, & pour commander les Batteries que les Ennemis peuvent élever. Il sert aussi pour couvrir quelque endroit de la Place, que l'Ennemi pourroit battre de front ou de revers.

Cavalerie. La prémière Cavalerie, reglée par les Rois de France, fut nommée Chevaux-Légers, & Carabins. La Cavalerie est aujourdhui composée de plusieurs Corps. Les uns sont en Compagnies, les autres en Corps de Régimens. Les Gardes-du-Corps du Roi, les Gendarmes, les Chevaux-Légers, les Mousquetaires sont sur le pied de Compagnies, & n'entrent point en Régimens. Le reste de la Cavalerie est distribuée en Régimens, & est commandée par des Mestres-de-Camp, sous le nom général de Cavalerie-Légère, mais ce nom ne doit pas être confondu avec les Compagnies des Chevaux-Légers d'Ordonnance. En général, les uns & les autres, quand ils sont sous les armes, forment des Corps appellés Escadrons.

Cavalquet, nom d'un son particulier de la Trompette qu'on emploie dans la Cavalerie, lorsqu'elle approche des Villes, ou qu'elle les traverse.

Cavin, lieu creux qui sert à couvrir les Troupes, & à favoriser les approches d'une Place.

Cazemate, Place basse, ou Flanc bas, est une espèce de Plate-forme, pratiquée dans la partie du Flanc proche la Courtine, & qui fait une retraite, ou un enfoncement vers la capitale du Bastion. Une Cazemate est quelquefois composée de trois Plates-formes par degrés, l'une au dessus de l'autre. Les Cazemates sont les plus parfaites de toutes les défences d'une Place.

Cazemate se prend aussi pour les puits & les rameaux, que l'on fait dans le rempart d'un Bastion, jusqu'à ce que l'on entende

travailler le Mineur, & qu'on ait éventé les Mines.

Cazernes, grands corps de logis, remplis de chambres, conſtruits pour loger les Soldats, à la décharge & au ſoulagement des Bourgeois. Elles ſont ordinairement entre le Rempart & les maiſons d'une Ville de guerre. Dans chaque chambre de corps de Cazerne il y a trois lits, & trois Soldats couchent dans un même lit. Les Cazernes d'Infanterie ſont ſéparées de celles de la Cavalerie & des Dragons. Ces Bâtimens ſe conſtruiſent aux dépens des Bourgeois dans les grandes Villes, & aux dépens du Roi dans les petites.

Ceinture militaire (la) étoit une large courroie qui ceignoit le corps au-deſſus des hanches, & qui étoit ornée de plaques d'or ou d'argent, & même de pierreries. On attachoit à cette ceinture les deux épées de combat, ſavoir la grande Eſtocade & le Couſtel, ou Braquemar. Le Bouclier s'y attachoit encore, quand les Cavaliers n'étoient pas dans la poſture de combattre.

Ceinturon (le) a ſuccedé au Baudrier. Celui des Cavaliers eſt de bufle. Celui des Fantaſſins eſt auſſi de bufle, & à un ſeul pendant: celui des Miliciens doit être de cuir avec ſon porte-bayonnette.

Celate. Voyez *Héaume.*

Centurie étoit, chez les Romains, compoſée de cent hommes d'Infanterie.

Centurion, titre des anciens Capitaines de la Cavalerie Romaine.

Cercle Le grand Cercle eſt celui que les Sergeans & derrière eux les Caporaux, forment tous les ſoirs quand ils ſont à l'ordre.

dre. Après le grand Cercle il s'en forme un petit dans chaque Régiment, où l'ordre eſt renouvellé aux Sergeans de chaque Régiment.

Cercles à feu, machines de guerre, qui ſont deux ou trois cercles de bois liés enſemble, autour deſquels on met pluſieurs grenades, canons de piſtolets chargés, &c. le tout entouré d'étoupes & de feux d'artifice. On y met le feu, & on fait couler cette machine ſur les travaux des Aſſiegeans. Il y a auſſi des Cercles d'artifice, qu'on nomme Sphères ou Couronnes, ſuivant qu'ils ſont garnis.

Certificats. Les Certificats ou atteſtations ſont en uſage & néceſſaires dans les Troupes.

Chamade, ſignal que fait l'Ennemi en battant le Tambour, ou ſonnant de la Trompette, lorſqu'il a quelque choſe à propoſer.

Chambre, dans les Canons & les Mortiers, eſt la partie de l'Ame deſtinée à mettre la poudre. Il y a divers ſortes de Chambres, la cylindrique, la ſphérique, &c. Chambre eſt encore une concavité qui ſe trouve quelquefois dans l'épaiſſeur du métal des pièces, qui les rend foibles & ſujettes à créver.

Chambre de Mine, endroit où vient aboutir la Sauciſſe, à laquelle le Mineur met le feu pour faire ſauter la Mine. Il y a des Mines qui n'ont qu'une ſeule Chambre, d'autres en ont pluſieurs.

Chambré. Un Canon chambré eſt celui qui a des fentes & crévaſſes. Voyez *Chambre*.

Chambrer, *faire Chambrée*, c'eſt loger dans la même Chambre, la même Caſerne,

la même Tente, &c. Les Cavaliers logent quatre à quatre, les Fantaſſins ſix à ſix.

Chambres de fonderie, vuides qui demeurent dans un Canon qu'on a fondu.

Champ de bataille eſt le terrein où l'on combat.

Champion, Guerrier qui s'expoſe à combattre pour le ſoutien d'une cauſe.

Chandelier, entaſſement de faſcines ou de ſauciſſons, rangés ſur de groſſes pièces de bois, pour ſervir de parapet, & couvrir les Travailleurs. Il y a des Chandeliers de Pierriers, qui ſont des pièces de bois reliées & trouées en long: le pivot de fer, ſur quoi tourne le Pierrier, eſt poſé deſſus.

Chapelet, morceau de fer rond, qui ſe met à l'extrémité de l'Ame d'une pièce de Canon, lorſqu'on fait le moule pour aſſembler la pièce avec la culaſſe.

Chapiteau eſt ce qui termine une Fuſée volante en forme de cône.

Charbon. Celui dont on ſe ſert pour faire la Poudre de guerre, eſt de bois de Bourdaine autrement Noirprun: il eſt appellé Aigremore par les Artificiers.

Charge de Mine, c'eſt la Poudre dont on charge les Mines.

Charge de Canon. Pour chaſſer un boulet de Canon de 24 livres avec violence, il faut du moins 12 livres de poudre.

Charger une Pièce, c'eſt y mettre la poudre, le boulet, ou la cartouche, ou la gargouge & le fourage.

Chargeoir, lanterne à charger, lanterne à poudre; c'eſt un inſtrument de Canonier.

Chargeur, Officier d'Artillerie, commis pour charger le Canon.

Chariots (les) ſont d'uſage pour le tranſport

port des Equipages, de l'Artillerie, &c. & pour fortifier une Armée dans le besoin, lorsqu'on veut se retrancher.

Chariots à Canon (les) sont composés d'une fleche, de deux brancards, de deux essieux, de quatre roues, & de deux limoniers.

Chauffe, lieu où se jette & se brule le bois que l'on emploie à la fonte des pièces.

Chausse-trapes sont des clous à 4 ou 5 pointes, dont il y en a toujours une en l'air. On seme les Chause-trapes sur une breche, ou sur un passage de Cavalerie ennemie.

Chef, par raport aux Soldats, est celui qui dans une Chambrée est le plus ancien, comme un Caporal ou Anspessade, & qui a soin de leur subsistance. Ce nom se donne aussi à un Officier qui conduit une Troupe.

Chefs-de-files sont ceux qui forment le prémier rang d'un Bataillon, qui d'ordinaire sont les meilleurs Soldats.

Chemin-couvert est un espace de rez-de-chaussée, sur le bord du fossé, du côté de la campagne, large de trois à quatre toises, couvert d'un Parapet, qui règne tout autour du fossé. Le Chemin-couvert environne toutes les pièces de fortification. Le grand effort des sièges est de s'emparer du Chemin-couvert.

Cheval-de-frise, poutre taillée en 5 ou 6 pans, armés de piquets ferrés, pour boucher l'ouverture d'une breche, ou l'avenue d'un Camp.

Chevalet. On donne ce nom à deux fourches & un travers qu'on met à la droite du Camp de chaque Bataillon, en travers de la prémière Tente des Grenadiers. C'est aussi

auſſi une ſorte de Poteau à l'uſage des Artificiers.

Chevalier. Il y a en France trois Ordres de Chevaliers du Roi, ſavoir, celui de St. Michel, celui du St. Eſprit, & celui de St. Louis.

Chevalerie étoit autrefois ce qu'on appelle aujourdhui la Nobleſſe.

Chevaux de guerre. Tout ce qui ſe pratique dans les Manèges bien reglés eſt l'image des différentes évolutions de Cavalerie, qui ſe font dans les Armées.

Chevaux-Légers de la Garde du Roi. Leur poſte, à la ſuite du Roi, eſt immédiatement après les Gendarmes. Le Roi en eſt le Capitaine.

Chevaux-Légers de la Gendarmerie. Voyez *Gendarmerie.*

Cheville d'affût eſt celle qui fait la liaiſon de tout l'affût du Canon qu'elle traverſe.

Chevrotines, balles de plomb de petit calibre.

Cimeterre, Sabre en uſage au Levant.

Circonvallation eſt une ligne, ou un foſſé, que les Aſſiegeans font à la portée du Canon de la Place, & qui règne autour du Camp, pour en aſſurer les quartiers.

Citadelles (les) ſont de petites Fortereſſes, faites pour contenir les habitans d'une Ville, ou pour les défendre contre l'Ennemi. Il n'y a ordinairement que deux portes, l'une du côté de la Place, l'autre du côté de la campagne.

Civière, petit Brancard dont on ſe ſert beaucoup dans l'Artillerie.

Claies, branches d'arbres entrelacées, deſtinées à couvrir des traverſes & des logemens.

Cla-

Clayonnages, Claies pour couvrir la charpente de la Galerie, du passage du fossé, &c.

Clef de Mousquet, instrument de fer, fait en espèce de Manivelle, & qui sert à bander le ressort d'un Mousquet.

Clefs. On porte tous les soirs au Gouverneur les Clefs des Citadelles, Villes, &c. de guerre.

Cloche. Quand on prend une Place, qui a souffert le Canon, l'usage est qu'on oblige les habitans à racheter par argent les Cloches des Eglises.

Cocarde. Depuis le règne de Louis XIII, la rose de ruban blanc au chapeau a été constamment la marque des Guerriers François. Cet ornement est aussi à la mode des Peuples voisins, qui mettent des Cocardes de la couleur qui leur sert de livrée.

Coffres. On donne ce nom à des ouvrages préparés par les Troupes d'une Place qui servent à faire feu sur l'Assiegeant, quand il entreprend le passage du fossé.

Cohorte, division d'une Légion Romaine.

Coin de mire est un Coin dont on se sert pour élever la culasse du Canon.

Collet de Canon ou de Bombe est la partie la plus amoindrie entre le Boulet & l'Astragal.

Colonel. Ce nom se donne aux Chefs des Régimens de Dragons & d'Infanterie Françoise. La fonction d'un Colonel est de conduire son Régiment par-tout où il lui est ordonné. Le poste d'un Colonel, le jour d'une Bataille, est d'être trois pas devant les Capitaines avec le hausse-col, & l'esponton à la main. La dignité de Colonel particulier dans l'Infanterie Françoise & étrangère,

gère, ne fut établie que vers l'an 1514. Alors François I permit au prémier Capitaine de chaque Légion de porter ce nom.

Colonel-Genéral de l'Infanterie Françoise. Cette Charge a été supprimée.

Colonel-Général d'Infanterie des Suisses & Grisons. Cette Charge n'étoit autrefois qu'un Emploi passager, & cependant toujours occupée par un Prince. Elle fut érigée en titre d'Office par Charles IX en 1571.

Colonel-Général de la Cavalerie Légère & Etrangère. Cet Emploi ne fut en titre d'Office que sous Charles IX.

Colonel-Général de la Cavalerie Allemande. Cette Charge fut créée sous Louis XIII en 1636.

Colonel-Général des Dragons. Cette Charge a été créée par Louis XIV en 1668.

Colonelle est la prémière Compagnie d'un Régiment.

Colonne se dit d'une longue file de Troupes, ou des bagages d'une Armée qui est en marche. Marcher en colonne, c'est marcher en faisant une longue file, au-lieu de faire un grand front.

Colonne, combattre en Colonne, est un Corps d'Infanterie serré & *suppressé*, c'est-à-dire, un Corps rangé sur un quarré long, dont le front est beaucoup moindre que la hauteur, qui n'est pas moins redoutable par la pésanteur de son choc, que par la force avec laquelle il perce & résiste également par-tout, & contre toutes sortes d'efforts. Le Chevalier Folard met cet ordre de bataille au-dessus de tous les autres.

Combat, action, soit générale, soit particulière, d'une Armée contre une autre. Voyez *Bataille*.

Co-

Cominge, nom d'une Bombe d'une grosseur considérable, qui tient son nom de son inventeur.

Commandant d'un Régiment est le Colonel; en son absence, le Lieutenant-Colonel; en l'absence de celui-ci, le plus ancien Capitaine.

Commandant d'une Place est celui qui y commande en Chef, ou avec le titre de Gouverneur, de Lieutenant de Roi, ou de simple Commandant.

Commandant en Chef des Ecoles d'Artillerie. Tout ce qu'il commande est exécuté sur le champ.

Commandement de l'Exercice: ce sont les paroles que prononce le Major ou l'Officier qui fait faire l'Exercice, quand il veut exprimer les mouvemens qu'il ordonne au Bataillon.

Commandement, en terme de Fortification, est une hauteur qui découvre quelque partie de la Place, ou de ses dehors.

Compagnie de Cavalerie, ou d'Infanterie, est un petit Corps de Troupes, commandé par un Capitaine, dont le nombre est plus ou moins grand, selon les diverses occasions de la paix ou de la guerre.

Compagnie des Gardes, & *Compagnie aux Gardes*. En parlant des 4 Compagnies des Gardes à cheval, on dit, *Compagnies des Gardes*, & *Capitaine des Gardes*; & en parlant de quelcune des Compagnies d'Infanterie, qui composent le Régiment des Gardes Françoises, on dit, *Compagnie aux Gardes*, *Capitaine aux Gardes*.

Compagnies d'Ordonnance (les) sont des Compagnies qui n'entrent jamais en corps de Régiment, comme les Gendarmes, les Che-

vaux-

vaux-Légers, & les Mousquetaires.

Compagnies-Franches. Il y a en France quelques Compagnies Franches de Dragons. Voyez *Franches.*

Confédération, union de plusieurs Puissances pour soutenir une cause commune.

Congé est la permission par écrit, que donne le Capitaine au Soldat de s'absenter.

Connétable de France. Cette Charge a succedé à celle de Grand Sénéchal de France.

Connétablie de France (la) est composée de 48 Gardes à cheval, portant hocton pour le service du Roi, d'un Prevot Général, de 4 Lieutenans & de 4 Exemts. Leur Uniforme est l'habit bleu, paremens rouges, boutons & agrémens d'argent.

Conseil-de-guerre. On nomme ainsi les Conseils secrets, que le Roi tient avec ses Ministres pour délibérer des affaires de la guerre, tant par mer, que par terre. On donne aussi ce nom à l'Assemblée des Chefs d'une Armée, & à celle des Officiers d'un Régiment, pour délibérer des affaires qui se présentent.

Consigne. Ce mot a deux significations. 1. Il signifie le détail de ce que l'on a à faire à un poste. Ainsi un Officier, une Sentinelle, &c. donnent la Consigne à ceux qui les retirent de garde, ou de faction. 2. Ce mot, lorsqu'il est masculin, signifie un habitant de Ville de guerre, payé par le Roi, & baraqué dans la demi-lune, afin d'arrêter ceux qui entrent, & s'informer quels ils sont, &c. afin d'en rendre compte au Commandant de la Place.

Contingent. Dans les guerres de l'Empire cha-

chaque Membre du Corps Germanique fournit ſon Contingent.

Contre-apprecbe, lignes ou travaux faits par des Aſſiegés, quand ils viennent par tranchées rencontrer les lignes d'attaque des Aſſiegeans.

Contre-batterie eſt une Batterie que l'on oppoſe à une autre pour la démonter.

Contre-forts, piliers & parties de murailles qui s'avancent dans le terrein, & ſe joignent à la hauteur du cordon, pour ſoutenir le chemin des Rondes, & partie du rempart, & pour fortifier la muraille.

Contre-garde, envelope ou petit Rempart, bordé de ſon Parapet avec un foſſé pour couvrir quelques endroits du corps de la Place.

Contre-ligne, ou *Contrevallation* eſt un foſſé bordé d'un Parapet, dont les Aſſiegeans ſe couvrent du côté de la Place, pour arrêter les ſorties de la Garniſon.

Contre-marcbe eſt un changement de la face d'un Bataillon, quand elle ſe fait par files; & elle eſt un changement des aîles du Bataillon, quand elle ſe fait par rang.

Contre-mine eſt un puits ſous terre, d'où ſort une galerie, ou un rameau, qui eſt auſſi conduit ſous terre pour aller chercher la mine de l'Ennemi, & l'éventer.

Contreſcarpe eſt proprement le talus ou la pente du foſſé, qui regarde la Place. Mais ſouvent ſous ce nom on comprend ce même talus, le chemin-couvert, & le glacis.

Contrevallation, foſſé bordé d'un parapet, que l'Aſſiegeant fait pour ſe couvrir contre les ſorties de ceux de la Place. Les Contrevallations ſont de même qualité que les

lignes,

lignes, excepté que le profil n'en eſt pas ſi fort.

Contribution, taxe que payent les Places & les Païs de la frontière, pour ſe racheter du pillage de l'Ennemi.

Controleur-Général d'Artillerie tient des Regiſtres tant de la recette & dépenſe en deniers, qui ſe fait par le Tréſorier-Général de l'Artillerie, que de la recette & conſommation en pièces d'Artillerie, munitions & marchandiſes.

Controleurs des Guerres. Il y a des Controleurs-Généraux de l'Ordinaire des Guerres, & Gendarmerie de France; les Controleurs des Guerres doivent prêter ſerment entre leurs mains.

Controleur des Hopitaux militaires. Il doit, entre autre fonctions attachées à ſa charge, veiller au devoir des Infirmiers pour le ſervice & la propreté de l'Hopital.

Controleur-Général des Vivres. Les Entrepreneurs choiſiſſent pour cet emploi un ancien Commis conſommé dans la munition, & qui ſoit leur homme de confiance.

Converſion, mouvement militaire, qui fait tourner la tête d'un Bataillon du côté où étoit le flanc.

Convoi, ſecours conſiſtant en Troupes, en argent, en munitions de guerre, & de bouche, qu'on jette dans une Place, ou dans un Camp.

Coquilles à boulet. Pour faire un boulet, il faut deux Coquilles, qui ſe joignent & ſe ſerrent enſemble, quand on y coule le fer pour former le boulet.

Corbeau des Anciens. Il y en avoit de pluſieurs ſortes, qu'il ne faut pas confondre enſem-

ensemble. Le Corbeau démollisseur de Diades étoit une machine qui servoit à accrocher, & à tirer les pierres d'une muraille en bas. Celui à tenaille servoit à accrocher & à attirer le Bélier. Le Corbeau double en abaissoit la tête, & en rompoit le cou. Le Corbeau d'Archimède servoit à harponner & à enlever les Vaisseaux, &c.

Corbeilles, espèces de Gabions remplis de terre, qu'on met sur le Parapet pour faire feu, sans être vu de l'Ennemi.

Cordon, bande de pierres, qu'on met où finit la muraille, & où commence le Parapet: elle règne tout autour de la Place, ou autrement.

Coridor est le Chemin-couvert, qui est sur la Contrescarpe, autour de la Place, entre le Fossé & la Palissade.

Corne, ou *Ouvrage à corne*, est un dehors, ou une pièce détachée, dont la tête est fortifiée de deux demi-bastions ou épaulemens, joints par une Courtine, & fermés de côté par deux aîles, qui sont pareilles l'une à l'autre, & qui se vont terminer à la gorge de l'Ouvrage.

Corne à amorcer est une grosse Corne de Bœuf qu'on remplit de poudre fine pour amorcer les Canons.

Cornée, Cueillière à charger les Cartouches.

Cornette Blanche. Le Porte-cornette blanche est une Charge de la Maison du Roi.

Cornette est un Officier de Cavalerie créé par le Roi, pour porter l'Etendart dans chaque Compagnie de Cavalerie & de Dragons.

Cornet-

Cornette. L'Etendart auquel on donne le nom de Cornette eſt une pièce d'étofe de tafetas, ſur laquelle ſont brodées les armes, les deviſes & les chifres du Prince & du Meſtre-de-camp. Cet Etendart eſt au bout d'une Lance longue de huit à neuf pieds. En campagne on attache à la Cornette une eſpèce d'Echarpe de tafetas blanc, qui eſt la couleur de France.

La Cornette a été longtems l'Etendart propre de la ſeule Cavalerie Légère. Pour dire qu'il y avoit dans une Armée 50 Compagnies de Cavalerie, on diſoit qu'il y avoit 50 Cornettes.

Corps de bataille eſt le gros de l'Armée, qui marche entre l'Avant & l'Arrière-garde.

Corps de garde eſt un poſte deſtiné pour mettre des gens de guerre, qui de tems en tems ſont relevés par d'autres, pour veiller à la conſervation d'un poſte conſidérable. Le nom de Corps-de-garde ne ſignifie pas ſeulement le poſte, mais encore les Troupes qui l'occupent.

Corps-de-garde avancés ſont de petits Corps de Troupes, poſtés à la tête d'un Campement, pour en aſſurer les quartiers, ou ſur les avenues d'une Place, pour obſerver tout ce qui ſe préſente.

Corps de reſerve eſt une partie de l'Armée, que le Général fait poſter derrière les lignes le jour du combat, pour ſecourir les poſtes les plus foibles.

Corſelet, petite Cuiraſſe que portoient les Piquiers.

Cotte d'Armes Cet ornement étoit une eſpèce de Tunique ſans manches, ſemblable à peu près à celle des Diacres de l'Egliſe Romaine quand ils officient. *Cotte*

Coup risposté ont point appris



Officier d'Infant rrêté

Cotte de maille, en Latin *hamatus Torax*, étoit une manière de jaquette d'acier, faite d'annelets, ou de mailles serrées & entrelacées les unes dans les autres, dont se couvroient les Gendarmes des Romains contre les fleches, les dards & épées.

Coulevrine, pièce d'Artillerie fort longue, & qui porte loin.

Coup-d'œil militaire est l'art de connoître la nature du païs où l'on fait la guerre, les avantages & les desavantages des camps & des postes que l'on veut occuper, comme ceux qui peuvent être favorables ou desavantageux à l'Ennemi.

Coupelle, pelle de fer blanc ou de cuivre, qui sert aux Canoniers pour manier la poudre, quand ils en emplissent les gargousses.

Couronne, Couronnement, Ouvrage à couronne, Ouvrage couronné. C'est celui de tous les dehors, ou pièces détachées, qui embrasse plus de terrein. On le fait pour se rendre maître de quelque hauteur, ou pour couvrir la tête d'un Camp retranché. Il est composé d'une gorge, de deux aîles, terminées du côté de la campagne par deux demi-bastions, chacun desquels se va joindre, par une Courtine particulière, à un Bastion entier, qui est à la tête de l'Ouvrage.

Courses & *Invasions* (les) servent à porter au loin les Contributions, & à surprendre quelque bonne Place. Un poste avantageux mene-là, ou lorsque l'Ennemi se trouve engagé dans quelque siège.

Courtine, partie d'une enceinte comprise entre deux flancs qui sont opposés.

Coutelas, épée de fin acier fort tranchant, large & courte.

Cravates, ou *Croates*, ſont des Cavaliers en Corps de Régiment. Il y en a un Régiment dans la Cavalerie Françoiſe. Les prémiers hommes de ce Corps ont été levés autrefois en Croatie.

Crenaux, petites ouvertures que l'on fait aux murs d'un Ouvrage, pour y paſſer le bout du fuſil, & tirer ſur ceux qui en font l'attaque.

Croates. Voyez *Cravates*.

Croiſades, expéditions entrepriſes par les Chrétiens contre les Mahométans, pour le recouvrement de la Terre Ste. On en compte huit, dont la prémière ſe fit à la fin de l'onzième ſiècle, & la dernière à la fin du treizième, où mourut St. Louis, Roi de France.

Cuiller à canon eſt un Cuiller de fer, qui ſert à fondre le ſoufre, & à le jetter dans le canon.

Cuiraſſes. Celles que l'on fait aujourdhui ſont à l'épreuve du Mouſquet & du Piſtolet.

Cuiraſſiers ſont des Cavaliers armés de Cuiraſſes, qui forment un Régiment. Les Cuiraſſiers de l'Empereur paſſent pour être d'excellentes Troupes.

Culatte, partie qui eſt au-delà de la lumière, ou du noyau du Canon: elle aboutit à un gros bouton rond de métal.

Culot, en terme d'Artificier, eſt une baſe ronde, qui porte le moule des fuſées.

Cuvette, profondeur particulière, pratiquée dans le milieu d'un Foſſé ſec, & qui ordinairement eſt creuſée juſqu'à ce que l'on

trouve

trouve l'eau. Son usage est de mieux disputer à l'Ennemi le passage du grand Fossé.

D.

DAgue, gros Poignard.

Dame, pièce de bois pour battre la terre qui se met dans un Mortier.

Dards (les) ne sont aujourdhui, pour ainsi dire, que les armes des Sauvages. Les Polonois, les Maures, & quelques autres Peuples s'en servent encore.

Déblayer un Camp, c'est le vuider & le nétoyer.

Débouché. Un Débouché est l'issue des défilés ou des passages qui gênent une Armée dans sa marche ou dans sa position.

Déboucher, c'est sortir des endroits serrés & des défilés. C'est aussi percer une parallèle de la Tranchée devant une Place assiegée.

Débris d'une Armée, c'est le reste d'une Armée vaincue & en déroute.

Déchargeurs sont des Aides des Gardes du Parc, des équipages d'Artillerie.

Décimer, c'est la peine de mort de dix en dix contre un Corps qui lâche pied, se revolte, &c.

Décompte, c'est ce qu'on paye aux Officiers & aux Soldats sur la retenue de leur paye.

Découverte. Aller à la découverte, c'est aller environ à une lieue de la Place, pour voir ce qui se passe dans la campagne, & arrêter tout ce qui y paroit suspect.

Défenses (les) d'une Place sont les parties d'une enceinte, qui flanquent d'autres par-

 ties,

ties, comme les Parapets, les Casemates, &c.

Défilé, chemin si serré, que des Troupes n'y peuvent passer qu'en faisant un petit front, ce qui donne moyen à l'Ennemi de les arrêter facilement.

Défiler est quitter le terrein sur lequel on faisoit un grand front, & s'en éloigner en marchant par files.

Dégradation, ruine; c'est le dégat qui se fait aux Ouvrages d'une Place, ou de la Tranchée.

Dégrader un Ouvrage, c'est le ruiner.

Dégrader des armes les Soldats *criminels*. On n'observe plus cette méthode que dans certains Régimens. Lorsqu'un Sergent a reçu ordre du Major de dégrader un Soldat, il l'arme de pied en cap, le Soldat restant lié, & lui dit ces mots: *Te trouvant indigne de porter les armes, nous t'en dégradons*, en même tems il lui ôte ses armes, & lui donne un coup de pelle sur le cul, ensuite de quoi l'exécuteur se saisit du Criminel. On ne dégrade pas les Soldats, qui doivent passer par les armes, parce que c'est une exécution militaire qui n'est pas deshonorable.

Dehors, Pièces détachées, Ouvrages extérieurs, ou travaux avancés. Ce sont les ouvrages qui couvrent le corps de la Place du côté de la Campagne, comme les Ravelins, Demi-Lunes, Cornes, Tenailles, &c.

Demi-Lune est un dehors compris sous deux faces, qui font un angle saillant, & dont la gorge est tournée en arc, comme un croissant. Aujourdhui on donne le nom de Demi-Lunes aux Ravelins qui se construisent devant la Courtine. Les Demi-Lunes servent

ſervent à couvrir la porte d'une Ville, & les flancs des batteries des Baſtions.

Deſarmer un Canon, c'eſt en ôter le boulet.

Détachement eſt un Corp particulier de gens de guerre, tiré d'un plus grand Corps, ou de pluſieurs autres, ſoit pour les attaques d'un ſiège, ſoit pour tenir la campagne. Les Détachemens qu'on fait dans les Garniſons ſont pour aller garder des poſtes éloignés de la Place, pour des Eſcortes ou pour des Partis.

Dévaſtation eſt le pillage, l'incendie, la ruine d'un païs.

Dévaſter. Voyez *Dévaſtation.*

Diane eſt le point du jour; & on dit *battre la Diane*, parce qu'au point du jour on fait monter un Tambour ſur le parapet du Rempart pour y battre la Diane.

Diſcipline militaire. Sans cette Diſcipline les Troupes ſont plus pernicieuſes qu'utiles, plus formidables aux Amis qu'aux Ennemis.

Diſcrétion. Se rendre à diſcrétion, c'eſt ſe rendre à la merci du Vainqueur, par la confiance qu'on a qu'il uſera bien de ſa victoire. Vivre à diſcrétion dans un païs, c'eſt y vivre ſans rien payer.

Divan, chez les Turcs, eſt proprement le Conſeil de guerre de l'Infanterie Capiculy. Il y a enſuite un Grand Conſeil qui ſe tient dans le Sérail du Grand-Seigneur.

Diverſion n'eſt autre choſe que différentes attaques faites en différens endroits, à deſſein d'obliger l'Ennemi à partager ſes forces.

Diviſion d'un Régiment, ou d'un Bataillon, qu marche ou qui défile, c'eſt une

partie de l'un ou de l'autre de ces Corps, composée ordinairement de six files.

Donjon est un lieu de retraite dans une Place, pour y capituler plus avantageusement avec les Attaquans, en cas de nécessité.

Double Marquise. Voyez *Fusées volantes*.

Doublement d'un Bataillon est un mouvement de Soldats, qui de deux rangs n'en fait qu'un, ou qui de deux files n'en fait qu'une.

Drabants, Cavaliers d'un Corps distingué, qui, en Suède & chez quelques Souverains d'Allemagne, composent la Garde principale du Prince.

Dragons. L'ancien nom de Dragon signifie un homme courageux. On poste les Dragons sur les aîles, dans des postes avancés, à quelques passages de rivières, à quelques défilés, à la tête d'un pont. On s'en sert souvent à couvrir le Quartier général dans les marches, & toujours à la tête & à la queue des colonnes. Dans les dernières guerres de Louis XIV ils ont combattu en ligne. Ils suppléent à la Cavalerie & à l'Infanterie dans une infinité de rencontres. Ils ont des Tambours plus petits que ceux de l'Infanterie, & ils en battent à cheval. Leurs Drapeaux sont beaucoup plus petits que les Drapeaux de l'Infanterie, & leurs Etendarts plus longs que ceux de la Cavalerie: on leur donne le nom de *Guidons*; c'est une espèce de Banderole fendue par le bout, beaucoup plus longue que large. A Cheval ils font l'exercice de la Cavalerie, & à pied celui de l'Infanterie.

Dragon, & *Dragon volant*, noms qu'on donnoit autrefois à d'anciennes pièces d'Artillerie.

Dra-

Drapeau. Il y en a dans tous les Régimens d'Infanterie. Chacun doit défendre les Drapeaux ou Etendarts de ſon Régiment, & s'y rendre au prémier avis ſans les quitter.

Droiture de l'Orillon eſt le nom de la ligne opposée à la briſure de la Courtine, & qui concourt avec elle à la formation du flanc retiré.

E.

E*Charpe.* Avant que l'uniformité des habits pour la Milice parût, les Cavaliers & les Soldats ſe montroient avec deux Echarpes, qui ſe croiſoient devant & derrière, pour faire connoître la Nation & la Troupe dont le Guerrier étoit. L'Echarpe militaire a duré moins longtems chez les François que chez les autres Nations. Dans l'Infanterie Allemande, outre l'uniformité de Régiment, les Officiers ſont encore distingués des Soldats par une Echarpe de ſoie, qu'ils mettent ſur l'habit d'Ordonnance, quand ils ſont de ſervice.

Ecole Royale militaire. Louis XV en a créé une par un Edit du 22 Janvier 1751, pour cinq cens jeunes Gentilshommes nés ſans biens; & ce Prince s'eſt déterminé à faire bâtir, pour cet effet, auprès de Paris, un Hôtel pour les recevoir, & loger en même tems les Officiers de ſes Troupes, auxquels il en confère le commandement, les Maîtres en tous les genres, qui ſeront prépoſés aux inſtructions & aux exercices, & tous ceux qui auront une part néceſſaire à l'adminiſtration ſpirituelle & temporelle de cette Maiſon.

Ecoles d'Artillerie. Il y a en France cinq Ecoles d'Artillerie. Les Villes où elles se trouvent, sont la Fere, Metz, Grenoble, Strasbourg & Perpignan. Ces Ecoles se tiennent toute l'année.

Ecreter, c'est battre un mur, une redoute, &c. par le haut, pour chasser ceux qui sont derrière.

Ecuier, titre de dignité qui suivoit autrefois celui de Chevalier.

Eguillettes (les) ne sont plus en usage parmi l'Infanterie, mais on les a laissées à presque tous les Corps de Cavalerie & de Dragons, à la reserve que celles de Cavalerie sont plattes, & celles de Dragons rondes.

Emblée, attaque qui se fait en se jettant tout-à-coup sur le Chemin-couvert & sur les Dehors, où l'on presse vivement l'Ennemi, qui ne s'y attendoit pas, l'obligeant de se retirer en confusion dans la Place, où l'on tâche d'entrer en même tems que lui.

Embouchure du Canon, c'est le bout par où l'on fait entrer la poudre, le boulet, & le fourrage.

Embrazures, ouvertures que l'on fait au Parapet pour tirer le Canon.

Embuscade se dit des Troupes cachées pour attaquer l'Ennemi, & de l'endroit où l'on se cache pour le surprendre au passage.

Emerillon, petite pièce de fonte.

Emissaire, sorte d'Espion.

Emousser les angles d'un Bataillon, c'est en retrancher les quatre encognures.

Enceinte. La commune Enceinte consiste en un Fossé, un Remport, des Bastions, dont le nombre donne le nom au Poligone.

Enceinte,

Enceinte, ou chaîne d'un Fourage, c'est la position des Troupes commandées pour enfermer un Fourage.

Enclouer le Canon, c'est faire entrer par force un gros clou dans la lumière du Canon, pour le rendre inutile. Au-lieu de clous on se sert de petits cailloux.

Enculasser, mettre la Culasse au canon d'une arme à feu.

Enfans-perdus sont des Soldats fournis par Compagnies, & qui étant détachés pour un assaut, & pour forcer quelque poste, marchent toujours à la tête des Troupes, qui sont commandées pour les soutenir.

Enfilade est une situation de terrein, qui découvre un poste selon toute la longueur d'une ligne droite.

Enfiler, c'est battre & nétoyer toute l'étendue d'une ligne droite.

Engagement est la promesse par écrit, & signée du moins de celui, qui volontairement s'engage de servir le Roi.

Enrolement se dit d'un Officier qui engage un Soldat.

Enseigne. Les Enseignes ont eu différens noms, tels que ceux de *Banière*, *Penon*, *Fanon*, *Gonfanon*, *Drapeau*, *Etendart*, & *Guidon*. Aujourdhui le nom d'Enseigne, comme celui de Cornette, a trois significations: c'est le Drapeau d'une Compagnie, la Compagnie même, & l'Officier qui porte le Drapeau ou l'Etendart.

Entrepreneurs. Il y a des Entrepreneurs des Vivres, des Manufactures d'Armes, des Fourages & du Pain de munition; des Entrepreneurs généraux des Etapes, des Entrepreneurs des Hopitaux militaires, des Fortifications, &c.

Envelope, élevation de terre que l'on fait quelquefois dans le Fossé d'une Place, quelquefois au-delà du Fossé. Quelques-uns donnent le nom de *Sillon*, de *Contre-garde*, de *Conserve*, aux Envelopes qui sont dans un Fossé.

Epauler (s') est se couvrir de côté.

Epaulement, travail pour se couvrir de côté. C'est aussi une masse de terre quarrée, revêtue de muraille, pour couvrir le canon d'une Casemate. Ce mot signifie encore un Demi-bastion.

Epée (l') est une arme offensive pour les Troupes. La longueur la plus ordinaire des Lames est de deux pieds & demi, & celle des poignées de trois pouces & demi. L'Epée des Cavaliers & Dragons est plus longue & plus large que celle des Soldats d'Infanterie. Tout Cavalier, Soldat & Dragon, qui met l'Epée à la main contre des Officiers de son Régiment, ou des autres Troupes de son Quartier ou Garnison, qui les frape, ou les menace en portant la main à la garde de son Epée, est, par un Ordonnance de 1727, condamné à avoir le *poing* coupé, & ensuite pendu & étranglé. Depuis l'usage de la Bayonette, plusieurs habiles Généraux ont regardé l'Epée & le Sabre comme inutiles. Mr. le Maréchal de Puysegur propose de substituer aux Epées des Couteaux de chasse.

Epieu, bâton de 4 à 5 pieds, garni par le bout d'un fer large & pointu.

Epingard, sorte de petite pièce de Canon.

Epreuve. On fait des Epreuves des pièces d'Artillerie, des Fusils, & de la Poudre.

Eprou-

Eprouvette, petit mortier dont on se sert pour éprouver la Poudre.

Equipages, ou Bagages, *impedimenta Belli*, sont à peu-près la même chose. Voyez *Bagage*.

Escadron. C'est un Corps de Cavalerie, qui se forme depuis un nombre de cent Maîtres, jusqu'à celui de cent cinquante ou de deux cens, toujours rangés à trois de hauteur. Le terme d'Escadron est affecté à la Cavalerie, comme celui de Bataillon à l'Infanterie.

Escalade, attaque brusque, contre les formes & les précautions, & qui se fait en employant des échelles, pour insulter une muraille ou un rempart. Un Soldat, qui rentre dans une Place ou dans un Camp par Escalade, ou autrement que par les portes ou chemins ordinaires, est puni de mort en France. Avant qu'on eût inventé les armes à feu, on se servoit de l'Escalade dans presque tous les siéges. L'Escalade est peu d'usage aujourdhui, la manière dont les Places sont fortifiées rendant cette entreprise trop difficile.

Escale, machine dont on se sert pour appliquer le Petard.

Escarmouche, petit choc de quelques Soldats détachés de l'un & de l'autre parti, lorsqu'ils se mêlent sans en venir à un combat réglé. L'Escarmouche est l'essentiel de l'action dans une retraite, ou en suivant l'Ennemi qui se retire.

Escarpe, talus ou pente du Fossé, qui regarde la campagne, & qui est au-dessus du rempart.

Escopete, Arquebuse dont la Cavalerie

Françoife fe fervoit fous le règne de Henri IV & de Louis XIII.

Efcortes, Détachemens pour garantir d'infulte les tréfors, équipages, convois, fourages.

Efcouade eft ordinairement la troifième partie d'une Compagnie d'Infanterie, divifée de cette forte pour la facilité de monter la garde & de fe relever l'une après l'autre.

Efpions font ceux que l'on introduit dans une Place, un Camp, pour être inftruit de ce que fait l'Ennemi. Il fe trouve auffi des Efpions auprès des Princes, dans les Bureaux des Miniftres, &c.

Efplanade fignifie le Glacis de la Contrefcarpe, mais il ne fe prend prefque plus que pour fignifier le terre-plain qui règne entre le Glacis d'une Citadelle & les prémières maifons de la Ville.

Efponton, efpèce de demi-pique, qui eft l'arme d'un Capitaine d'Infanterie.

Effes d'affût, Chevilles de fer qui tiennent les roues des affûts de canon aux effieux.

Effuier le feu, c'eft demeurer expofé au feu du canon & de la moufquetterie.

Eftrade. Voyez *Batteurs d'Eftrade.*

Eftramaçon, *coup d'eftramaçon*, fignifie un coup du tranchant d'un Sabre ou de quelque Epée.

Etape, fourniture & diftribution de vivres & de fourage, ordonnée pour les gens de guerre, qui ont leur route dans le Royaume, en allant & revenant de leurs Quartiers d'hiver.

Etapier eft un Entrepreneur des Etapes. Voyez *Etape.*

Etat-

Etat-Major eſt un nombre particulier de quelques Officiers diſtingués du reſte du Corps.

Etendart. L'Etendart a ſuccedé à la Banière de la Cavalerie. La figure des Etendarts a fort varié. Voyez *Banière.*

Event, ouverture qui ſe trouve dans les pièces de Canon & autres armes à feu, après qu'on en a fait l'épreuve, & qu'elles ſe trouvent défectueuſes.

Eventer une Mine, c'eſt la rendre inutile en la découvrant.

Evolutions (les) ſont des mouvemens que fait un Corps de gens de guerre, lorſqu'il veut changer de forme ou de diſpoſition.

Excavation de la Mine eſt le trou que la poudre de la Mine creuſe par l'éboulement des terres.

Exécuter. On dit exécuter & ſervir une pièce. Ce mot ſignifie auſſi, faire mourir.

Exécution militaire. C'eſt la punition d'un Criminel. On la fait le même jour qu'on a tenu le Conſeil de guerre, ſur les deux heures après midi. C'eſt auſſi le ravage que l'on fait dans un païs, pour contraindre les habitans à faire ce qu'on exige d'eux.

Exemts des Gardes du Corps. Il y en a douze dans chaque Compagnie, & ils tiennent rang de Capitaines de Cavalerie.

Exemts des Maréchauſſées (les) exercent leur emploi ſur des Commiſſions expédiées par le Sécrétaire d'Etat de la guerre, & ſcellées du grand Sceau.

Exercice eſt la pratique des leçons qu'enſeigne l'art des évolutions, pour former le Soldat. Les règles générales de l'Exercice ſont d'obſerver une contenance fière, noble

& aisée, de brusquer les mouvemens sans les précipiter, de distinguer les tems, d'observer sa droite, sa gauche, & ce qui est devant soi, d'écouter le commandement & de ne jamais le prévenir.

Expédition est toute entreprise militaire qui se fait avec diligence & vigueur. On dit aussi: cet Officier est un homme d'expédition, pour dire, courageux & entreprenant.

Exploit, action noble, éclatante, louable, sur-tout dans le genre militaire.

F.

FAce, ou *Pan de Bastion*, est la distance comprise depuis l'angle de l'épaule jusqu'à l'angle flanqué. C'est ordinairement à la Face du Bastion qu'on attache le Mineur.

Face d'une Place, Front ou Tenaille de Place, est ce qui est compris entre les pointes de deux Bastions voisins.

Faction est le service du Soldat, qui fait les Rondes, la Patrouille, &, sur-tout, qui est en sentinelle.

Factionnaire est un Soldat qui fait tout le détail du Service. Tout Factionnaire qui abandonne son poste, ou qu'on trouve endormi, est puni de mort.

Fagots goudronnés. On en jette dans les fossés d'une Place assiegée, quand on veut voir ce qui s'y passe.

Falots sont des Lanternes mises au bout d'un bâton. On s'en sert pour éclairer dans un Camp, dans une Ville assiegée.

Fanion, Espèce d'Etendart.

Fantassin, Soldat qui marche & combat à pied.

Fas-

Fascines, Fagots faits de menus branchages. On s'en sert pour bruler quelque travail de l'Ennemi, pour faire des épaulemens, élever des jettées ou des traverses, en les renforçant de terre qu'on y mêle.

Faucon, ou *Fauconneau*, petite pièce de Canon.

Faulx. On s'en sert lorsqu'on fait une sortie, ou qu'on veut défendre une breche, & empêcher une escalade.

Fausse-braie, Chemin-couvert, qui règne tout autour de l'Escarpe, c'est-à-dire, sur le bord du Fossé du côté de la Place.

Faux-feux, Signaux que l'on fait avec des amorces de poudre.

Feu. Faire feu, c'est faire des décharges d'armes à feu.

Feu-rasant, c'est celui des armes à feu, dont les coups sont tirés parallélement à la campagne, à la distance de 3 ou 4 pieds de son niveau: c'est aussi celui qui est fait par des coups tirés parallélement aux faces des Ouvrages de fortification.

Feu Grégeois est un Feu d'artifice, qui brule jusques dans la Mer, & dont la violence augmente dans l'eau.

Feux d'artifice. On comprend sous ce terme tous les Feux artificiels & composés, où il entre généralement du salpêtre, du charbon, & souvent du pétréol, du camphre, &c. Il y en a pour la guerre, & pour le Spectacle.

Fifre, Flute qui rend un son fort aigu, & qui est percée par les deux bouts. C'est aussi celui qui joue du Fifre. Les Suisses ont apporté cet instrument en France.

Figure, ou *Poligone*, est le dessein ou trait principal, qui, sous un certain nombre

bre de côtés d'angles, forme l'enceinte d'une Place. Figure, où Poligone à 4 côtés, à 5, à 6, à 7, &c. s'exprime par les noms de quarré, de pentagone, d'exagone, d'eptagone, &c.

Filagore, ficelle dont on étrangle & lie les Cartouches des différentes espèces d'artifice.

File, ligne droite que font les Soldats placés l'un devant l'autre; ce qui détermine la hauteur du Bataillon. Doubler les *Files*, ou mettre deux Files l'une sur l'autre, c'est augmenter la hauteur du Bataillon, & diminuer le front. Dans la File, celui qui est le prémier devant tous les autres, s'appelle Chef de File; & le dernier s'appelle Serre-file.

Flamber une pièce, c'est y bruler de la poudre pour la nétoyer, avant que de la charger.

Flanc du Bastion est la distance comprise depuis l'angle de la Courtine, jusqu'à l'angle de l'épaule, c'est-à-dire, la partie du Bastion qui répond de la Courtine à la face de toute l'enceinte de la Fortification.

Flanc oblique, *second Flanc*, ou *Feu dans la Courtine*, c'est la partie de la Courtine qui découvre & bat obliquement la face du Bastion opposé.

Flanc-rasant est ce qui est construit selon une ligne de défense rasante.

Flanc retiré, *Flanc bas*, ou *Flanc couvert*, est une des Plates-formes de la Casemate; & d'ordinaire on donne ce nom à la Casemate, quand elle n'a qu'une Plate-forme, retirée, ou enfoncée vers la capitale du Bastion, & couverte d'un Orillon.

Flanquer, c'est découvrir & faire feu de côté,

côté, pour battre & prendre l'Ennemi en flanc.

Flechbes, petits Ouvrages qu'on elève quelquefois sur les angles saillans & rentrans. Ils sont simplement composés de deux faces de dix ou douze toises. Elles communiquent avec le Chemin-couvert. On donne aussi ce nom à des pièces de bois attachées les unes aux autres par des anneaux de fer.

Flechbes. Les Turcs, les Afriquains, les Américains, & la plupart des Asiatiques, se servent encore de ces armes, dont les blessures sont plus dangereuses & plus difficiles à guérir que celles du Mousquet.

Fleuret, espèce d'Epée dont on se sert pour apprendre à faire des armes.

Folles, Pièces folles, sont celles qui n'ont pas l'ame bien droite, ce qui fait que le boulet ne va jamais droit où l'on vise.

Fonte des Pièces d'Artillerie. Trois choses mêlées ensemble composent le corps du Canon, la Rosette ou Cuivre, l'Etain, & le Laiton.

Forteresse, lieu fort par la nature, ou par l'art, ou par tous les deux.

Fortification est, en général, la science de construire, d'attaquer & de défendre les Places.

Fortin, petit Fort fait en étoile à 5 ou 6 ou à 7 pointes, pour assurer l'enceinte des lignes de circonvallation, ou de quelque autre travail.

Fossé, profondeur autour d'une Place, ou d'un poste qu'on veut défendre. La profondeur des Fossés pleins d'eau est toujours moindre que celle des Fossés secs.

Fougade, ou *Fougasse*, petit fourneau fait

fait en forme de puits, qu'on charge de barils ou de facs de poudre, & qu'on prépare fous un pofte qu'on veut enlever, après que le puits eft couvert de terre. Les Fougades fe font fouvent fous le glacis de la Place. Elles caufent fouvent de grands defordres aux endroits où l'on s'en fert.

Fougues, petites Fufées volantes fans baguette.

Four. La conftruction des Fours eft la prémière chofe à quoi doivent penfer les Munitionnaires. Le Sr. de Lavault a inventé des Fours de fer roulans, qui font faciles à tranfporter: chaque Four travaillant continuellement, peut durer huit campagnes.

Fourage (le) eft le Foin, la Paille, l'Avoine, qui font fubfifter le Cheval. Quand on ordonne un Fourage général, ou qu'il n'y a qu'un certain nombre de Cavaliers commandés, ils font efcortés de peur d'infulte par un Corps d'Infanterie. Il y a les Fourages en verd & les Fourages en fec.

Fourage eft auffi le foin ou l'herbe dont on fe fert pour bourrer les pièces.

Fourager, c'eft aller chercher du Fourage.

Fourageur, Cavalier qui va chercher du Fourage.

Fourchettes à moufquet (les) aident fur un rempart à fupporter le moufquet qui eft pefant.

Foureau. Les Foureaux qui font propres à conferver la lame d'une Epée ou d'un Sabre, font de bois couvert de toile & de cuir, & garnis d'un bout de fer, d'acier, de cuivre, ou d'argent. Les Foureaux de Piftolet font des étuis pour ferrer les Piftolets, que le Cavalier porte à l'arçon de la felle de fon Cheval.

Fou-

Fourier, Officier qui doit avoir un rôle ou dénombrement de tous les Soldats de sa Compagnie, pour faire le département des Logis.

Fourneau, Chambre de poudre, ou Chambre de la Mine. La Charge d'un Fourneau est à peu près d'un millier de poudre. Autrefois on n'employoit pour faire la breche qu'un seul Fourneau; mais on les multiplie aujourdhui, de manière que s'entre-aidans les uns les autres, ils fassent une grande ouverture, sans cependant faire de grands éclats.

Fourniment est une poire à poudre, contenant environ une livre, pour amorcer les pièces. On donne aussi ce nom à ce qui sert pour mettre la poudre dont les Troupes chargent leurs fusils, carabines, ou Mousquets.

Fraiser un Bataillon, c'est border de Piquiers tous les Mousquetaires d'un Bataillon, & les couvrir en présentant la Pique, pour arrêter les efforts de la Cavalerie, si elle veut venir à la charge dans une Plaine.

Fraises, pièces de bois longues de 6 à 7 pieds, qu'on enfonce dans la muraille des Places de guerre un peu au-dessus du cordon; &, dans les Places non revêtues, on les plante dans la partie extérieure du rempart: elles empêchent l'escalade de l'Ennemi.

Franches (les Compagnies) sont composées de Dragons, de Houzards, & de Fantassins. On les emploie à faire des incursions sur le païs ennemi. On appelle Partisans ceux qui servent dans ces Compagnies.

Frater. Nom qu'on donne dans les Troupes aux Chirurgiens des Compagnies.

Fron-

Fronde. Depuis Philippe-Auguste on s'est servi rarement en France de la Fronde.

Front d'un Bataillon, c'est le prémier rang ou chef de file. On dit: ce Bataillon est à soixante hommes de front, & à six de hauteur. Voyez *File*.

Front, en terme de Fortification, est l'espace compris entre deux Bastions voisins l'un de l'autre.

Fusée. La Fusée se fait différemment. Les uns la font avec une livre de poudre, & deux ou trois onces de charbon: d'autres la composent de quatre livres de poudre, deux de Salpêtre, & une de soufre. Il y a des Fusées volantes pour les Feux d'artifice; il y en a pour les Bombes, pour les Grenades, & pour les Boulets creux.

Fusil. On a substitué le Fusil au Mousquet en 1699 & en 1700. Le prémier Corps qui ait été armé de Fusils, a été le Régiment des Fusiliers créé en 1671, & appellé depuis Régiment Royal Artillerie. Il y a des Fusils-mousquets, qui ont été inventés par Vauban: on y a ajouté la Bayonnette à douille, qui se met au bout de ces Fusils. Il y a de grands Fusils, pour servir dans les Citadelles ou sur les Remparts.

Fusiliers sont des Fantassins armés de Fusils.

Fût d'une arme à feu est le bois sur lequel on monte un Mousquet, un Fusil, & autres armes.

G.

G*Abions* sont des paniers qu'on remplit de terre, pour se couvrir contre l'Ennemi, ou pour servir de Parapet à des lignes d'approches.

Gabionner, c'eſt ſe couvrir de Gabions.

Galerie à paſſer un foſſé, eſt une petite allée de charpente pour paſſer le Mineur. On n'en fait plus aujourdhui. Le Mineur parvient au Corps de l'Ouvrage attaqué, ou par une Galerie ſouterraine, ou à la faveur de l'épaulement qui couvre le paſſage du foſſé.

Gantelet, gros Gant de fer pour couvrir la main d'un Cavalier. On ne s'en ſert plus.

Garde eſt le ſervice qui ſe doit faire pour s'aſſurer contre les efforts & les ſurpriſes de l'Ennemi.

Garde d'une Place. Lorſqu'une Ville n'eſt pas aſſiegée, la Garde eſt chaque jour du tiers de la Garniſon.

Garde de l'Armée. Il y a trois ſortes de Garde; Garde d'honneur, Garde de fatigue, & Garde du Général. La prémière eſt celle où l'on eſt le plus expoſé. La ſeconde eſt celle qui ſe fait dans une Place ou dans un Camp. La troiſième ſe fait devant la porte de celui qui commande.

Garde (*la Grand'*) eſt un Corps de Cavalerie de 2 ou 300 Chevaux, qu'on détache hors des Lignes à la portée du canon, ou environ, ſur quelque hauteur, pour découvrir de loin, où elle prend un poſte fixe, qu'elle garde tant que dure le Siège; on détache de petites Gardes devant elle, avec des Vedettes de tous côtés, pour l'avertir. On repète cette Garde en différens endroits, ſuivant les lieux & la ſituation. Il y a auſſi de grandes Gardes d'Infanterie dans les lieux où l'on ne peut employer de la Cavalerie.

Il y a encore différentes autres Gardes, ſavoir,

ſavoir, la Garde des Lignes, celle du Camp; celle de la Tranchée, les Gardes de fatigue ou Corvées, la Garde-avancée au-delà & à la vue de la Grand' Garde.

Garde. Faire garde de Capitaine, de Lieutenant, &c. c'eſt ſervir ſur le pied de Capitaine, de Lieutenant, &c.

Garde des Rois de France. Tous les Rois de France ont eu une Garde. Louis XIV eſt le ſeul de tous les Rois de la troiſième Race qui a eu dans ſa maiſon & pour la garde de ſa perſonne, une Milice plus nombreuſe, plus leſte, & plus choiſie.

Les Princes, les Officiers Généraux, les Gouverneurs ont auſſi leur Garde.

Gardes du Corps (les) ſont des Cavaliers deſtinés à la garde de la perſonne du Roi, & qui ſont diſtribués en quatre Compagnies, ſous autant de Capitaines. Ils prennent le rang ſur tous les Gendarmes & Chevaux Légers du Roi.

Gardes Françoiſes. Charles IX créa ce Régiment en 1563 pour être de la Garde des Rois. Ce Régiment eſt à préſent compoſé de 33 Compagnies, dont il y en a 3 de Grenadiers. Il eſt deſtiné pour la garde du Roi dans les cours & dans les dehors du Louvre. On n'y reçoit aucun Etranger, pas même ceux de Strasbourg, d'Alſace, Savoye & Piemont. L'âge eſt au-deſſus de 18 ans & au-deſſous de 50. La taille eſt de 5 pieds, 4 pouces & au-deſſus.

Gardes Suiſſes. Depuis la prémière Alliance de la France avec les Cantons Suiſſes, les Rois de France ont pris, en différentes occaſions, des Compagnies de cette Nation pour garder leur perſonne. Le Régiment des Gardes Suiſſes eſt compoſé à pré-

présent de douze Compagnies de deux cens hommes chacune, dont quelques-unes sont de deux demi-Compagnies accomplies. Elles sont toutes commandées par le Colonel Général de la Nation, le Colonel particulier du Régiment, & un Lieutenant-Colonel, créés en 1689. Tous les Régimens Suisses ont liberté de conscience. On ne peut les obliger de servir contre l'Allemagne au-delà du Rhin, contre l'Italie au-delà des Alpes, ni contre l'Espagne au-delà des Pyrénées. Ils ont cependant passé quelquefois ces limites. Les Gardes Suisses ont de paye le double des François.

Gardes Suisses (les Cent). Louis XI prit une Compagnie Suisse pour la Garde ordinaire de sa Personne, & il nomma ceux qui composoient cette Compagnie, *Gardes du Corps.* Outre ces Cent Gardes, il y a douze Vétérans, qui sont dispensés du service, & payés sur la cassette du Roi. La moitié des Lieutenans & des autres Officiers sont François, & ont le pas sur les autres en dignité égale, qui sont Suisses. C'est aussi un Seigneur François qui en est Capitaine. Depuis le règne de Henri IV on n'en reçoit aucun, qui ne soit Catholique Romain. Cette Compagnie des Cent Gardes Suisses a le pas sur le Régiment des Gardes Suisses.

Gardes de la Porte. Cette Compagnie est presque aussi ancienne que la Monarchie Françoise. Les fonctions de ces Gardes sont de garder la principale porte du Logis de Sa Majesté.

Gardes de la Prévôté. Cette Compagnie a été établie à la suite du Roi & de la Cour.

Gar-

Gardes-feux, caiſſes ou boetes pour mettre les gargouches.

Gardiennerie, Chambre de Canoniers.

Gargouche. Voyez *Cartouche.*

Garniſon. Dans les prémiers tems de la Monarchie Françoiſe on ne mettoit point de Garniſon dans les Villes, excepté en tems de guerre, ou lorſqu'on la craignoit de la part de quelque Prince voiſin. Ce fut Charles VII qui engagea les Villes à conſentir que ſes Troupes y fuſſent logées, & entretenues aux dépens du Public.

Gazons, parcelles de terre fraiche, & couvertes ordinairement de pelouſe, dont on a coutume de revêtir les Ouvrages de terre, pour en empêcher l'éboulement.

Gendarmes de la Garde. Henri IV forma cette Compagnie ſous le nom d'Hommes d'Armes de ſes Ordonnances, & il la donna au Dauphin ſon Fils, qui étant monté ſur le trône ſous le nom de Louis XIII, la mit au nombre de ſes Gardes. Tous les Officiers doivent être montés ſur des Chevaux blancs, ou gris pommelés. Les Gendarmes ſont de la garde du dehors du *Louvre.*

Gendarmerie. Ce Corps eſt le prémier de la Cavalerie de France, après la Maiſon du Roi; & forme ſeize Compagnies ſéparées & indépendantes les unes des autres.

Général d'Armée eſt celui qui la commande en chef. Dans les Armées d'Allemagne & des Souverains du Nord, il y a des Généraux d'Infanterie & de Cavalerie qui commandent à tous les Lieutenans-Généraux. Dans l'Empire on nomme les Généraux d'Infanterie de ce grade, Général-Feld-Zeugmeiſter.

Géné-

Général-Major, ou *Général de Bataille*, c'eſt dans les Armées des Souverains du Nord, un Officier Général, dont le grade & les fonctions ſont les mêmes que ceux des Maréchaux de Camp en France. Ils commandent aux Colonels, & obéiſſent aux Lieutenans-Généraux.

Générale. Battre la Générale eſt un ordre qui s'étend ſur toute l'Infanterie, ſoit pour ſe mettre ſous les armes, ſe préparer au combat, ou autre choſe.

Généraliſſime. Il ſemble que la qualité de Généraliſſime a été faite pour être donnée à un Prince du Sang, & diſtinguer par-là un Général qui a l'avantage d'une haute naiſſance, d'avec un Général qui n'eſt que Gentilhomme.

Génie eſt ce qui regarde le deſſein, la conſtruction, la défenſe & l'attaque de tous les Ouvrages de Fortification.

Genouillère eſt la partie baſſe de l'embraſure d'une Batterie. Elle ſe trouve immédiatement ſous la volée de la pièce; & elle eſt à peu-près à la hauteur du genou.

Genouillères, petites Fuſées qui ſervent pour l'artifice d'eau. On les nomme auſſi *Dauphins*. Leur effet eſt de ſerpenter ſur l'eau.

Gentilshommes de la Garde, dits *au Bec de Corbin.* Cette Compagnie eſt à préſent compoſée de 200 Gardes. Leurs fonctions ſont de marcher deux à deux devant le Roi certains jours de cérémonies, avec le *Bec de Corbin* ou *Faucon* à la main: c'eſt une eſpèce de Pertuiſane à l'antique.

Gerbe, aſſemblage de Jets de feu poſés perpendiculairement en forme de Gerbe.

Giberne, ſac qui ſert aux Grenadiers à mettre des Grenades.

Girandoles, cercles garnis de Fuſées, dont on ſe ſert dans les Feux d'artifice. Voyez *Soleils tournans*.

Glacis ſignifie en général une pente fort adoucie, & c'eſt ce qui rend le Glacis différent du Talus. Au Glacis la hauteur eſt toujours moindre que la baſe, ou le pied de la pente. Au Talus la baſe, ou le pied, eſt égal, ou plus grand que ſa hauteur. Le nom de Glacis ſe donne en particulier à la pente, qui règne depuis le Parapet du Chemin-couvert juſqu'au rez de chauſſée du côté de la campagne. Ce Glacis s'appelle auſſi l'Eſplanade.

Globes ou Balons d'artifice: il y en a de pluſieurs eſpèces.

Globes de feu. On nomme ainſi un Cartouche fait de pâte de papier, moulé ſur une boule de bois, & percé de pluſieurs trous. On remplit le Cartouche d'une pâte faite de la compoſition des Lances, qui, en jouant, fait ſortir par les trous un feu fort vif & fort clair.

Gloire, grand Soleil brillant, formé par une roue de fer, compoſée de 4 cercles l'un toujours plus petit que l'autre. On lie ſur ces cercles 48 jets, auxquels on fait prendre feu en même tems.

Gorge eſt l'entrée qui conduit dans le corps ou terre-plain d'un Ouvrage.

Gouverneur d'une Place de guerre eſt un Officier conſidérable, qui y repréſente la perſonne du Roi.

Grain. On appelle mettre un grain à une pièce, lorſque ſa lumière étant agrandie pour

pour avoir trop tiré, on la remplit d'un métal nouveau, en chaufant la pièce.

Gratification signifie les largesses que des Généraux font aux Troupes après quelque belle action, pour récompense de leur valeur, & par ordre du Souverain.

Grenade, petite boule creuse de fer, de fer blanc, de bois, ou de carton, remplie d'une poudre fine, qui prend feu par une fusée mise à sa lumière. La Grenade se jette à la main dans des postes où les Soldats sont pressés, particulierement dans la tranchée, & dans un logement de l'Ennemi. On fixe au plus tard l'invention des Grenades sous François I, Roi de France. Il y a des espèces de Grenades qu'on ne tire qu'au moyen d'un Mortier à Grenades.

Grenadier, Soldat armé d'un bon sabre, d'un fusil & d'une bayonette. Il est muni d'une gibecière pleine de Grenades. Les Grenadiers furent institués par Louis XIV en 1667. Il y a des Grenadiers à cheval; mais qui servent aussi à pied, quand l'occasion le requiert.

Grenadières, ou *Gibernes*, c'est le sac qui sert aux Grenadiers à mettre leurs Grenades.

Gros est un petit Corps de Troupes. On dit un Gros de Cavalerie, un Gros d'Infanterie.

Guerite, petite Tour, tantôt de pierre, tantôt de bois, qui est ordinairement située à la pointe d'un Bastion pour loger une Sentinelle qui veille sur le Fossé contre les surprises.

Guerre. Il y a cinq espèces de Guerre, la *défensive*, l'*offensive*, la *Guerre entre Puissances égales*, celle de *secours* pour se-

courir un Prince foible ou allié, & la *Guerre civile.*

Guerre. Envoyer des Détachemens à la Guerre, c'eſt les détacher pour prendre langue. Aller à la Guerre, c'eſt aller en détachement. On appelle petite Guerre, les courſes que font les Partis détachés de côté & d'autre, pour ſurprendre ou inquiéter l'Ennemi.

Gueuſe eſt le nom qu'on donne aux pièces de fer lorſqu'elles ſortent du moule en forme triangulaire, pour être enſuite forgées à l'aide du moulin. Le moule ſe nomme auſſi Gueuſe.

Guides ſont des hommes qui connoiſſent le païs, & que l'on donne aux Officiers pour les conduire.

Guidon ſe prend pour l'Etendart & pour l'Officier qui le porte. On appelle auſſi Guidon un petit bouton qui ſe met à l'embouchure d'un canon de mouſquet.

H.

H*Ache.* La Hache étoit anciennement une arme, dont on ſe ſervoit dans les Combats. Il y avoit des Haches ferrées par en-haut des deux côtés. Les Soldats ſe ſervent encore quelquefois de Hache dans les ſorties.

Haie, diſpoſition des Soldats qui ſe rangent ſur une ligne droite, l'un à côté de l'autre. Se mettre en Haie, c'eſt ſe mettre ſur un rang. Faire une double Haie, c'eſt ſe mettre ſur deux rangs, l'un oppoſé à l'autre.

Hallebarde. C'eſt aujourdhui l'arme des Sergens des Compagnies d'Infanterie.

Halte

Halte eſt une diſcontinuation de la marche des Troupes.

Hampe, ou *Hante*, long bâton qui ſert à emmancher une Hallebarde, une Pique, &c.

Hangard, longs appentis dans les Arſenaux, ſous leſquels on met à couvert les affûts, les bois de conſtruction, &c.

Haquet, Chariots qui portent des bateaux de cuivre.

Harceler, c'eſt inquiéter des Troupes, une Armée en marche dans ſa retraite, ou engagée dans un ſiège.

Havreſac, petit ſac que les Soldats portent ſur leur dos quand ils vont à l'Armée, & où ils mettent, linge, bas, & tout ce dont ils ont beſoin.

Hauſſecou eſt aujourdhui une petite plaque de cuivre doré, ou autre, que les Officiers d'Infanterie mettent à l'entour du cou.

Hautbois. Il y a des Hautbois dans quelques Compagnies de Dragons, dans quelques Régimens d'Infanterie, &c.

Hauteur d'un Eſcadron ou Bataillon, c'eſt le nombre des hommes de la file.

Haut-le-pied, Commis *Haut-le-pied.* On dit dans l'Artillerie, *Commiſſaires Hauts-le-pied*; &, dans les Vivres, ceux qui ne ſont attachés à aucun Emploi fixe, & qu'on envoie de côté & d'autre, ſuivant les occurrences, ſe nomment ainſi.

Hauts-Officiers (les) ſont les Généraux d'Armée, les Lieutenans-Généraux, les Maréchaux de Camp, les Brigadiers, les Meſtres-de-Camp, les Colonels. Dans les Corps les Hauts-Officiers ſont les Majors, les Aides-Majors, les Capitaines, les Lieutenans, les Sous-lieutenans, & les Enſeignes.

Héaume (le), nommé aussi *Salade*, *Armet*, *Celate*, & qui se disoit autrefois *Casque*, étoit une armure qui couvroit toute la tête, à l'exception des yeux.

Héraut, Officier public, dont la principale fonction étoit autrefois de dénoncer la guerre, de publier le paix, &c. Aujourdhui les Herauts ne servent que pour les cérémonies des mariages, des Sacres des Rois, &c.

Hérisson, Barrière faite d'une seule poutre, armée de quantité de pointes de fer, &, qui, par son milieu est balancée sur un pivot, autour duquel elle tourne.

Hérisson foudroyant, morceau d'artifice, hérissé de pointes par le dehors; il sert dans des breches & des retranchemens.

Héros. Aujourdhui on donne ce nom aux hommes distingués par des vertus & des actions extraordinaires, ou par des vertus & des actions militaires.

Herse, porte à treillis ou barreaux, qui se met au-dessus d'une porte de Ville, & qu'on lâche pour se garantir de quelque surprise.

Hetman, mot d'origine Allemande, qui signifie Chef de Troupe.

Heurtoir, morceau de fer, qui s'enfonce dans l'épaisseur du flasque du bois d'un affût à canon. C'est aussi une pièce de bois, qui se place au pied de l'épaulement d'une Batterie au-devant des Plates-formes.

Hexagone, figure ou polygone, compris par six côtés égaux.

Honneurs militaires. Pour un Maréchal de France on prend les armes, & l'on bat aux champs; pour un Lieutenant-Général, on prend les armes, & l'on rappelle. Aucune

cune Ordonnance n'a fixé les honneurs de la Cavalerie: ils consistent à mettre l'épée à la main, & à former la marche.

Hopital. Il y a en France 85 Hopitaux militaires du Roi, qui sont sous les ordres du Ministre de la guerre, & érigés en faveur des Soldats malades. Outre ces Hopitaux, qui sont fixes, il y en a qui suivent l'Armée, & d'autres qui sont dans les Villes de la Frontière. L'*Hopital ambulant* est celui qui suit l'Armée.

Horde, Troupe de Tartares réunis, qui menent une vie vagabonde, & campent sous des Tentes ou sur des Chariots.

Horion, ancien mot qui a signifié *Casque.*

Hospodar, titre de dignité du Prince de la Valachie.

Hôtel des Invalides à Paris est un Edifice superbe & commode, que Louis XIV a fait élever à l'extrémité du Fauxbourg St. Germain, pour loger & faire subsister les Gens de guerre estropiés dans le service. Ils y sont nourris & entretenus de toutes choses, le reste de leur vie, jusqu'au nombre de 4000 Hommes.

Hussards. En Hongrie & en Pologne les Hussards sont une espèce de Milice à cheval. Il y en a dans les Troupes de France. On se sert utilement de cette Milice dans les Partis, pour aller à la découverte, à l'Avant-garde & à l'Arrière-garde, pour couvrir un fourage.

J.

J*Anissaires*, Infanterie Turque, dont le Corps s'est extraordinairement augmenté depuis son institution. On en compte jus-

jusqu'à 54 mille 222, distingués en trois Corps différens. L'élite de ces Corps est nommée les *Corigys*, au nombre de 930, qui sont destinés à la garde des trois Résidences Impériales, qui sont Constantinople, Andrinople, & Burse.

Javeline, espèce de demi-pique, qui étoit autrefois en usage.

Javelot. Les Anciens appelloient Javelot, tout ce qui se pouvoit jetter.

Ichnographie est la représentation du Dessein ou du Trait fondamental d'un Ouvrage de guerre.

Jet des Bombes (le) forme ordinairement une ligne courbe; mais quand le Mortier est pointé horizontalement, on prétend qu'elle décrit les trois mouvemens du Boulet, le violent ou droit, le mixte ou courbe, & le naturel qui est perpendiculaire.

Jets de feu, sorte de Fusées.

Jeux de hazards (les) sont défendus dans les Camps, dans les Armées & dans les Garnisons.

Incorporation est l'union d'un Corps avec un autre.

Incursion, courses qui se font dans un païs pour le piller & le ravager.

Infanterie (l') est aujourdhui le plus formidable Corps qu'il y ait entre toutes les Troupes. Mais avant le règne de Charles VII ce n'étoit, comme dit Brantome, que *marauts, bellistres, mal armés, mal compléxionnés; fénéans, pillards & mangeurs de Peuples*, excepté quelques Compagnies d'Arquebusiers & Archers, la plupart Genois.

Ingénieur. L'emploi d'Ingénieur est très hono-

honorable; il monte aux grades les plus considérables de l'Armée. Les qualités d'un parfait Ingénieur sont d'un très long détail. Il doit posséder la Géométrie, la Perspective, la Géographie, la Physique, &c. On divise les Ingénieurs par Brigades, & les Directeurs sont ordinairement Brigadiers.

Ingénieur de feu, Artificier; c'est un Officier qui fait les feux d'artifice de guerre, & qui a soin de charger les Grenades, Bombes, &c.

Inspecteurs. Le devoir des Inspecteurs des Troupes est d'en faire la revue une fois le mois dans les lieux de leurs départemens, d'examiner les Compagnies en gros & en détail, pour connoître celles qui sont en état de servir, casser & congédier les Soldats, qui ne sont point de la taille & de la mine que le Roi les demande. C'est sur leur Mémoire au Bureau, que l'on casse ou que l'on avance les Officiers. Ils ordonnent l'habillement des Soldats, quand il en est besoin.

Inspecteur de construction, c'est un Officier qui fait prendre devant lui les plans & les profils, avant que de commencer sa construction.

Inspection des Gardes & Détachemens: elles consiste dans l'examen que le Sergent ou le Caporal de semaine de chaque Compagnie doit faire de chaque Soldat commandé, comme de voir s'il est proprement tenu, si ses armes sont claires & huilées, &c. Il se fait aussi à l'Armée une Inspection générale.

Instruction des procès criminels. En Garnison les Majors des Places sont chargés d'instruire les procès des Officiers, Sergens, &

& Soldats criminels. En campagne les Majors des Régimens font cette fonction. Il y a un modèle de procès dont on se sert pour toutes sortes de crimes, en y changeant seulement quelques termes. Le crime le plus ordinaire est celui de la désertion.

Insulter est attaquer hautement un poste, y venant à découvert pour se mêler à coups de main, sans se servir des tranchées, de la sape, &c.

Insurgens sont les Vassaux de Hongrie convoqués par le Ban & l'Arrière-ban, mais qui ne marchent que dans des cas extrêmes.

Intelligence. La plupart des surprises ne se font que par l'*intelligence* que l'on a avec des Traitres ou des Espions.

Intendans d'Armée (les) sont les principaux Inspecteurs, qui ont soin de la subsistance des Troupes.

Invalide est un homme de guerre estropié dans les occasions glorieuses, qui l'ont rendu incapable du service.

Invasion, c'est l'action d'entrer dans les païs ou sur les terres d'autrui, pour s'en saisir avec violence.

Investir une Place, c'est se saisir de ses avenues, & distribuer les Troupes dans les postes principaux, en attendant l'Artillerie, & le reste de l'Armée pour former le siège. Pendant que les dispositions de l'investiture se font, l'Armée marche à grandes journées, & arrive devant la Place, pour l'ordinaire 2, 3, 4 ou 5 jours après l'investissement.

Investissement. Voyez *Investir.*

Jour. Etre de jour, c'est commander les Trou-

Troupes ou les attaques d'un siège, en qualité d'Officier Général pendant l'espace de 24 heures.

Journal est un Mémoire que le Gouverneur d'une Place assiegée tient, de ce qu'il fait jour par jour, pour en rendre compte à son Prince.

Journée. Ce terme se prend pour Bataille ou Combat.

Joute, combat de deux Cavaliers, près à près dans la Lice ou dans la Carrière.

Juge. Les Régimens Suisses ont un Juge par Compagnie, & un grand Juge par Régiment. Le Juge a l'œil sur les petits desordres, ou légères fautes des Soldats de sa Compagnie.

L.

L*Abourer.* On dit, labourer un Rempart, quand plusieurs Batteries de canon viennent obliquement aboutir au même centre. On laboure un Rempart pour faciliter le trou du Mineur.

Lampion à Parapet est un Vaisseau de fer où l'on met du goudron & de la poix, pour éclairer la nuit dans une Place assiegée, sur le Parapet & ailleurs.

Lampions pour les réjouissances sont des Vases de fer blanc, qui ont au milieu une petite virole ou bobeche, qui y est soudée, & dans laquelle on place une meche de coton avant d'y verser le suif. La queue des Lampions est percée d'un trou pour la clouer sur le dessein. On allume tous les Lampions dans l'instant, & d'un seul feu, en trempant la meche dans de l'huile, & en

conduisant une pareille meche de l'un à l'autre.

Lance (la) a été longtems l'arme propre des Chevaliers & des Gendarmes: on ne s'en servoit plus guère sous le règne de Henri IV, Roi de France.

Lançe à feu est une composition d'artifice enfermée dans du papier ou du carton roulé & collé en forme de fusée, qui rend un feu fort clair, qui jette de tems en tems des Etoiles, & qu'on attache sur les échafaux des feux d'artifice, pour les éclairer pendant que le reste joue.

Lance à feu puant. Quand le Mineur entend un bruit sourd, il fait un trou avec sa sonde, tire plusieurs coups de pistolet, enfonce une Lance à feu puant, & ferme bien le trou de son côté, afin que la fumée n'y vienne point. La fumée qui s'enferme dans les terres, en empoisonne tellement l'air, qu'il est impossible d'en approcher pendant deux ou trois jours.

Lance est aussi une verge qui suspend une Bombe en l'air quand on la coule, & lorsqu'elle est fondue.

Lance est encore un instrument propre à recevoir la charge du canon, & à la conduire au fond de l'ame.

Langue, terme de l'Ordre de Malthe. On appelle Langues dans cet Ordre les huit Nations dont il est composé. Le Chef de chaque Langue se nomme Grand Prieur.

Lansquenets (les) étoient des Soldats Allemands, que Charles VIII ajouta à son Infanterie, & qui servirent en France jusqu'à ce que François I eut fait paroître ses Légions.

Lan-

Lanterne à poudre, à charger: on l'appelle quelquefois *Cuiller.*

Lanterne à mitrailles eſt une ſorte de Boete, que l'on remplit de mitrailles, dont on charge un canon, lorsqu'on veut le tirer de près ſur l'Ennemi.

Lanterne à gargouſſes, Porte-gargouſſes, eſt un Etui de bois dans lequel on met les Gargouſſes pour les porter au haut. Il faut deux de ces Lanternes par chaque pièce de canon.

Lardons, petites Fuſées faites d'une, de deux ou de trois cartes à jouer, qui ſervent à garnir les Fuſées & Pots-à-feu. Les Lardons d'une carte s'appellent *Vétilles.* Lorsque les Lardons ſont chargés en brillans, on les nomme Serpenteaux.

Latrines, endroit pratiqué pour les beſoins naturels du Soldat. Chaque Bataillon dans un Camp a ſa Latrine.

Légion. La Légion Romaine alloit presque au nombre de la Phalange Greque, qui étoit compoſée de 8, 9, & 10000 hommes. François I, Roi de France, inſtitua des Légions, qu'il fixa au nombre de ſept. Chacune étoit compoſée de 6000 hommes & faiſoient en tout 42000 hommes. Ces Légions furent caſſées pour établir à leur place des Compagnies ſous le nom de *Bandes,* auxquelles ſous Henri II on ſubſtitua les Régimens.

Lettres de Repreſailles, ou *Lettres de marque,* Voyez *Repreſailles.*

Levée des Troupes. Par les conſtitutions primitives de chaque Peuple, tout homme dans l'âge de porter les armes, les devoit porter quand il étoit beſoin de défendre ſa Patrie. Charles VII, Roi de France, diſpenſa la Nobleſſe de ſon Royaume du Ser-

vice militaire reglé qu'elle avoit fait jusqu'alors, & il créa des Bandes de Gendarmes ſous le nom de *Compagnies d'Ordonnances*, qu'il ſoudoya. Ce Prince laiſſa aux Capitaines de ces Compagnies le ſoin de les compléter & recruter par le moyen des enrolemens volontaires. Depuis ce tems, les Capitaines tant de Cavalerie que d'Infanterie, moyennant leurs appointemens, ſont obligés de compléter & de recruter leurs Compagnies. Le Roi fait quelquefois des gratifications. Quand, en tems de guerre, il y a des Troupes qui ont beaucoup ſouffert, on y envoie des Soldats de Milice, pour les recompléter promptement.

Levée d'un Siège eſt le départ d'une Armée de devant une Place ſans l'avoir priſe.

Licenciement des Troupes eſt la ſéparation d'une Armée à la fin de la campagne.

Licencier, c'eſt donner congé à des Troupes.

Lieutenant-Général. Ce titre eſt donné à des Officiers de Juſtice, à des Gouverneurs de Province dans l'étendue de leur Gouvernement, ou à ceux qui, dans une Province ou dans de certains Diſtricts, commandent ſous les ordres du Gouverneur. Il y a eu des Lieutenans-Généraux du Royaume; & l'on donne ce titre à des Officiers de guerre, qui ont le commandement immédiat ſous celui qui commande l'Armée en Chef. Un Général d'Armée n'eſt, à proprement parler, que le Lieutenant-Général, entant qu'il repréſente la perſonne du Prince à la tête des Armées. Il y a des Lieutenans-Généraux d'Artillerie, des Lieutenans-Généraux du Grand-Maître de l'Artillerie, & des Lieutenans Provinciaux d'Artillerie.

Lieu-

Lieutenant de Roi eſt le ſecond Officier d'une Place de guerre, qui joint ſes ſoins à ceux du Gouverneur, & qui, dans ſon abſence, eſt le prémier Commandant.

Lieutenant-Colonel de Cavalerie eſt le prémier Capitaine du Régiment, qui commande en l'abſence du Meſtre-de-Camp, & fait les mêmes fonctions.

Lieutenant-Colonel d'un Régiment d'Infanterie eſt le ſecond Officier d'un Régiment, & celui qui le commande en l'abſence du Colonel.

Lieutenant de Cavalerie eſt un Officier nommé par le Roi dans chaque Compagnie, pour la commander en l'abſence du Capitaine.

Lieutenant d'Infanterie eſt un Officier créé par le Roi dans chaque Compagnie, pour la commander en l'abſence du Capitaine.

Lieutenant de la Colonelle eſt le ſecond Officier de la Compagnie Colonelle de chaque Régiment d'Infanterie.

Ligne dans l'Art militaire ſe prend en pluſieurs ſens. On appelle Ligne la diſpoſition d'une Armée rangée en bataille, qui fait un front étendu ſur la longueur d'une ligne droite, autant que le terrein le peut permettre, afin que par cette ſorte de ſituation les différens Corps de Cavalerie & d'Infanterie ne puiſſent être coupés, ni chargés en flanc par l'Ennemi. Les Armées, pour l'ordinaire, ſe rangent ſur trois lignes, dont la prémière s'appelle *Avant-garde*, la ſeconde *Corps de bataille*, la troiſième, qui eſt toujours plus foible, ſe nomme *Corps de reſerve*, ou *Arrière-garde*.

Ligne en matière de Fortification ſignifie un

un trait tiré d'un point à un autre, un fossé bordé de son parapet, un arrangement de gabions ou de sacs à terre, qui s'étendent en longueur sur le terrein, &c.

Ligne magistrale est le prémier trait qui marque les faces, les flancs, & les courtines d'un corps de Place.

Ligne de défense est une Ligne qui représente le tir ou le cours de la balle des armes à feu, & particulierement du Mousquet. Cette Ligne se distingue en *fichante* & en *rasante*. La Ligne de défense fichante est une Ligne tirée de l'angle de la courtine, jusqu'à l'angle flanqué du Bastion opposé, sans toucher la face du même Bastion. La Ligne de défence rasante, ou flanquante, est une Ligne, qui étant tirée d'un certain point de la Courtine, va raser la face du Bastion opposé.

Ligne d'approche, ou *Ligne d'attaque*, est un travail qui se fait par l'Assiegeant pour gagner à couvert le fossé & le corps de la Place.

Ligne de circonvallation est une Ligne, ou un Fossé que les Assiegeans font à la portée du canon de la Place, & qui règne autour de leur Camp, afin d'en assurer les quartiers.

Ligne de contrevallation est un Fossé bordé d'un Parapet, dont les Assiegeans se couvrent du côté de la Place pour arrêter les forces de la Garnison; desorte que les Troupes qui font un siège, sont postées entre la Ligne de circonvallation & celle de contrevallation.

Lignes pleines, en fait d'ordre de Bataille, c'est lorsque les Bataillons & les Escadrons se touchent sans laisser aucun vuide ou distance entre eux.

Lignes

Lignes tant pleines que vuides, c'eſt lorſque les Troupes, pour combattre, ſont rangées en Lignes avec des intervalles entre les Bataillons & les Eſcadrons.

Logement. L'origine des Logemens & uteniles des Gens de guerre remonte à Louis XII en 1498.

Logement d'une attaque eſt un travail que l'on fait dans un poſte dangereux pendant les approches d'une Place, comme ſur un Chemin-couvert, ſur une Breche, dans le fond d'un Foſſé, &c. D'ordinaire on arbore le Drapeau ſur le Logement auſſitôt qu'il eſt en défenſe.

Loup des Anciens. C'étoit des Ciſeaux courbes & dentelés, attachés au bout d'un cordage, avec leſquels on pinçoit le Belier, en le détournant à droite ou à gauche.

Lumière des Armes à feu eſt le trou par où on y donne le feu.

Lunette, envelopes qui ſe font dans le Foſſé au-devant de la Courtine.

Lycaniens, Milice originaire de l'Eſclavonie.

M.

M*Achines de guerre des Anciens* (les) étoient toutes les pièces qui ſervoient à ruiner les défenſes des Ennemis & qui facilitoient la ſurpriſe de leurs Places. Les principales de ces Machines étoient les Tortues, les Beliers, les Faulx, les Vignes, les Mantelets, les Muſcles, les Tours, la Harpe ou Pont à cordes, l'Exoſtre ou Pont à couliſſes, & le Tollenon ou Baſcule. A ces Machines d'attaque les Aſſiegés oppoſoient les Balliſtes, les Onagres, les Scorpions

pions, les Arbaletes, les Fuſtibales, les Frondes & les Fleches.

Machines infernales. Jambelli, Ingénieur Italien, eſt le prémier qui les mit en uſage, durant le ſiège qu'Alexandre de Parme mit devant Anvers.

Magaſins. Il y a des Magaſins pour les Vivres, & des Magaſins pour l'Artillerie.

Maillet. Les François ſe ſont ſervis de cette Arme dans les combats.

Major, Officier conſidérable, qui a autant de différentes ſortes de prérogatives attachées à ſa Charge, qu'il y a de différentes ſortes de Majors dans le Service. Il y a Major Général d'une Armée; Major de chaque Brigade d'une Armée, ſoit de Cavalerie, ſoit d'Infanterie; Major d'un Régiment de Cavalerie; Major d'un Régiment d'Infanterie; Major d'une Place de guerre, & Major des quatre Compagnies des Gardes du Corps.

Maiſon du Roi. Ce n'eſt que ſous Louis XIV qu'on a parlé de la Maiſon du Roi, comme d'un Corps ſéparé dans les Troupes. On entend par la Maiſon du Roi, *les* Gardes du Corps, les Gendarmes, les Chevaux Légers, les Mouſquetaires, la Gendarmerie, les Grenadiers à cheval, les Régimens des Gardes Françoiſes & Suiſſes, & les Cent Suiſſes.

Maſtre. Voyez *Cavalier.*

Manche d'un Bataillon étoit autrefois un petit Corps de 40 ou 60 hommes, qui étoient mis en deux files ſur chacune des encognures ou des angles des Bataillons; deſorte qu'un Bataillon avoit quatre Manches, & chaque Manche étoit couverte & défendue par un Peloton. Aujourdhui le

mot

mot de Manche ſignifie les Aîles d'un Bataillon.

Maniement des Armes, c'eſt l'exercice que l'on enſeigne aux Soldats. On ſe ſert ordinairement du terme d'Exercice pour ſignifier ce que le Soldat doit pratiquer indiſpenſablement.

Manifeſtes, Ecrits publics qui ſont des eſpèces de Déclarations de guerre.

Manipule, diviſion conſtante d'une Légion Romaine.

Mantelets. Ceux des Sapeurs ſont des machines roulantes, qui ne conviennent qu'à la Sape.

Manubaliſte, c'eſt l'Arbalête.

Maraudeur, Soldat qui s'échape du Camp pour aller piller.

Maréchal de France. Cette Dignité a été établie par Philippe-Auguſte en 1185.

Maréchal. Il y a différentes ſortes de Maréchaux, ſavoir, le Maréchal de Camp, le Maréchal Général des Camps & Armées, le Maréchal Général des Logis de l'Armée, le Maréchal de Bataille, le Maréchal des Logis de la Cavalerie, le Maréchal des Logis de chaque Compagnie de Cavalerie, le Maréchal des Logis d'Artillerie, le Maréchal des Logis pour les Vivres.

Maréchauſſées de France. Il y en a 31 Compagnies à cheval; elles ont été établies pour la ſureté publique.

Maron, pièce de cuivre de la grandeur d'un Ecu, qui marque les heures auxquelles les Officiers doivent commencer leurs Rondes. Sur chaque Maron eſt gravé, *Ronde de dix heures*, de *dix heures & demie*, & ainſi de ſuite, pour toutes les heures & de-

demi-heures de la nuit. Ces pièces sont numérotées 1, 2, &c. jusqu'à la dernière Ronde.

Maron d'artifice. Ces Marons, faits avec un parallélogramme de carton, servent à garnir les Fusées pour faire une belle escopeterie.

Marquise, espèce de grosse Tente de gosse toile.

Marquise, sorte de Fusée volante.

Masquer les portes & les avenues d'une Ville. Cela se fait quand une Armée est en marche; & alors, pour qu'elle ne soit pas inquietée dans sa marche, on envoie des Grenadiers sur les avenues, & aux portes des Villes ennemies, auprès desquelles elle passe, & cela s'appelle *masquer.* On dit aussi, masquer un passage.

Massue, bâton gros comme le bras d'un homme ordinaire, long d'environ deux pieds & demi. On les armoit différemment, & on s'en servoit pour assommer un homme.

Matras, nom d'une ancienne sorte de Dard.

Meche, bout de corde allumé, qui sert pour mettre le feu au Canon, aux Artifices & aux Mousquets.

Merlon, partie du Parapet, comprise entre les deux embrasures d'une Batterie.

Mestre-de-Camp Général est la seconde Charge de la Cavalerie, qui a la même autorité que le Colonel-Général en son absence. Cette Charge a été créée en 1552. La Charge de Mestre-de-Camp Général des Dragons a été créée en 1684. Un Mestre-de-Camp est le Chef d'un Régiment de Cava-

valerie, qui commande à tous les Capitaines. Ce titre eſt auſſi affecté aux Chefs des Régimens d'Infanterie.

Milice. Ce terme a pluſieurs ſignifications. Tous Militaires compoſent des Milices, ce qui forme la Milice générale d'un Etat. Chaque Claſſe militaire forme une Milice particulière. On appelle Miliciens les Païſans dont on ſe ſert pour remplacer les vrais Militaires, pendant que ceux-ci font la guerre. Les Milices ſont pour garder les Places en tems de guerre.

Miliciens. Voyez *Milice.*

Militaires. Voyez *Milice.*

Mine, ouverture dans le mur ou dans les terres, qui ſe continue en façon de canal ou d'allée, large environ de quatre pieds en quarré.

Mineurs (les) ſont ceux qui ſont deſtinés au travail des Mines.

Miquelets, certaine Milice à pied, ou Païſans armés qui vivent dans les Pyrénées.

Mitraille, vieux fers dont on charge les Canons ou Pierriers.

Moineau, eſpèce de Baſtion ainſi nommé.

Montre ſignifie & la Revue d'un Corps de Troupes, & la ſolde qu'on lui paye ſur le pied des hommes de la Revue, & qu'on lui fournit quelquefois ſans faire de Revue.

Mortes-paies, Troupes entretenues pour la garde ordinaire d'une Place de guerre.

Mortier, gros Canon court, propre à jetter des Bombes, des pierres, des cailloux. Il eſt monté ſur un affût, porté par des roues fort baſſes.

Mot eſt le nom d'un Saint & d'une Ville, que donne chaque jour le Général. Le Mot de Ralliment eſt celui dont on ſe ſert dans

dans une attaque, patrouille de nuit, &c. afin que ceux du même parti puissent se distinguer.

Mousquet, Arme à feu, dont le calibre de balle est de vingt à la livre; sa longueur est de trois pieds huit pouces depuis la lumière du bassinet jusqu'à l'extrémité du canon.

Mousquetaires. Il y a en France deux Compagnies de Mousquetaires, tous choisis entre la jeune Noblesse.

Mousquetons (les) sont de pareille longueur que les Carabines; le canon est poli & net en dedans.

Mouvemens d'une Armée (les) sont les changemens de poste qu'elle fait pour la commodité du campement, pour engager l'Ennemi au combat, ou pour l'éviter.

Munition. Il y a dans une Armée des Munitions de bouche & de guerre.

Munitionnaire, ou *Entrepreneur des Vivres*, est celui qui fait fournir la subsistance aux Troupes.

Musculus (le) des Anciens étoit une véritable Tortue fort basse. Le *Musculus* dont César se servit au Siège de Marseille, étoit une Galerie de 60 pieds de long, pour aller, à couvert de la Tour, jusqu'à la muraille de la Ville.

N.

N*Eutralité*. Garder la Neutralité, c'est ne se déclarer ni pour ni contre des Puissances étrangères.

Noblesse militaire. Le Roi de France vient de créer une Noblesse militaire, qui puisse s'aquérir par le droit des Armes, sans Let-
tres

tres particulières d'ennobliſſement.

Nœud de l'Artificier eſt un Nœud particulier dont on lie les Fuſées après en avoir étranglé un certain nombre.

Noyau eſt un morceau de fer fort long, & de forme cilindrique, que l'on place au milieu du moule d'une pièce de Canon.

O.

OBus, nom de certains petits Canons courts.

Officier ſur terre ſignifie, en général, un homme de guerre, qui a quelque autorité dans le corps où il ſert.

Ordinaire. L'Ordinaire du Soldat eſt la nourriture qu'il prend ſoir & matin avec ſes Camarades.

Ordonnances ſont des Cavaliers ou Sergeans de chaque Brigade, qui montent tout équipés chez le Général, &c. pour porter les ordres chacun à leur Corps. Ce ſont auſſi des Cavaliers ou Soldats que l'on envoie d'un poſte au Général, pour lui donner avis de ce que fait l'Ennemi.

Ordonnance, manière d'arranger une Armée pour la faire combattre. Voyez *Ordre de Bataille.*

Ordre à l'Armée. Il ſe donne ſur les trois ou quatre heures après midi.

Ordre de Bataille eſt une diſpoſition des Bataillons & des Eſcadrons d'une Armée, rangée ſur une ligne, ou ſur pluſieurs.

Orgues, ou *un Orgue*, ſont pluſieurs canons de Mouſquets diſpoſés de ſuite ſur un même Fût, les lumières répondant les unes aux autres, enſorte qu'une même traînée met le feu à tous les canons à la fois.

Ori-

Oriflamme; c'étoit l'ancienne Bannière de l'Abbaye de St. Denys.

Orillon, maſſe de terre revêtue de muraille, que l'on avance ſur l'épaule des Baſtions.

Otages (les) étoient autrefois très fréquens, & il ne ſe concluoit preſque rien qu'on ne ſe donnât des Otages.

Ouvrages en terme de Fortification. Voyez le prémier Chapitre de ce Tome où il eſt traité de l'*Architecture militaire* ou des *Fortifications*.

P.

Paie. Il y a pluſieurs Ordonnances des Rois de France portans réglement touchant le payement des Troupes.

Paille. Faire aller les Soldats à la Paille, c'eſt leur permettre d'aller aux néceſſités de la digeſtion.

Pain de Munition eſt une ration de Pain que les Munitionnaires fourniſſent à chaque Soldat. Il peſe trois livres, & ſert pour deux jours.

Paliſſades, pieux qu'on plante ſur les avenues de tous les poſtes qui peuvent être emportés d'emblée.

Pan, ou face de Baſtion, eſt la diſtance compriſe depuis l'angle de l'épaule, juſqu'à l'angle flanqué.

Parade. Les Officiers font la Parade, lorſque leur Bataillon, leur Régiment, ou leur Compagnie ayant ordre de ſe mettre ſous les armes, ils s'y rendent en meilleur état qu'il leur eſt poſſible; pour prendre poſte & tenir le rang qu'ils doivent occuper. Parade eſt auſſi l'examen que des Offi-

ficiers font d'une Troupe commandée pour monter la Garde, ou aller en Détachement.

Parapet, élevation dont la maſſe eſt ordinairement deſtinée à couvrir des Soldats contre l'effet du canon.

Parc d'Artillerie, poſte qu'on choiſit dans un Camp hors de la portée du canon de la Place, & qu'on fortifie pour faire le Magazin des munitions pour le ſervice des armes à feu. Il y a auſſi le Parc de l'Hopital, & celui des Vivres.

Parti, Corps de Troupes qui va dans le Païs ennemi à la découverte & au pillage.

Parti-bleu eſt un Parti qui marche ſans commiſſion du Général. Le Commandant, ainſi que les Soldats, ſont pendus quand ils ſont pris.

Partiſan: c'eſt celui qui commande un Parti. Voyez *Parti.*

Pas. Le Pas commun eſt de deux pieds & demi; le Pas géométrique eſt double du commun, & comprend cinq pieds de Roi.

Pas-de-ſouris: ce ſont des degrés qu'on met de côté & d'autre ſur la rondeur de la Contreſcarpe.

Paſſe-balles, planche percée en rond qui ſert à calibrer des boulets de tous calibres.

Paſſeport (le) ſe donne aux Amis, & le *Saufconduit* aux Ennemis.

Paſſe-volans (les) ſont des Soldats prêtés ou ſuppoſés, dont ſe ſervent les Officiers dans les Revues, lorſqu'ils n'ont pas leurs Compagnies complettes.

Paſſer en revue. Voyez *Revue.*

Pâté, eſpèce de plate-forme qu'on conſtruit

ſtruit dans des lieux marécageux pour couvrir la porte d'une Place.

Patrouille, Guet qui ſe fait de nuit pour veiller à la ſureté d'une Ville.

Pavillon, Tente de toile ou de couti. Ce mot ſe dit auſſi, en général, des Drapeaux, Etendarts, Enſeignes.

Peloton d'Infanterie ſe dit de petits Corps d'Infanterie qu'on envoie en Détachement.

Penon, une des Enſeignes qui étoient autrefois en uſage en France.

Perdreaux (les) ſont pluſieurs Grenades qui partent enſemble d'un même Mortier avec une Bombe, comme une Compagnie de Perdreaux, dont la Bombe repréſente la mère Perdrix.

Pertuiſane, arme à peu-près faite comme une Hallebarde.

Pétard, inſtrument à feu, inventé en France.

Pétarder, c'eſt appliquer le Pétard.

Pétardier, celui qui attache le Pétard.

Petrinal, ou *Poitrinal*, arme qui tenoit le milieu entre l'Arquebuſe & le Piſtolet.

Pièce. Ce mot ſignifie le Canon.

Pièces détachées (les) ſont les travaux avancés, ou les Ouvrages qui couvrent le corps de la Place du côté de la campagne.

Pied de Roi, meſure qui contient 12 pouces, ou 144 lignes.

Pied Rhénan ou *Rhinlandique* (le) eſt de 11 pouces 5 lignes, par raport au Pied de Roi.

Pied. Un Capitaine en pied eſt un Capitaine conſervé, qui n'eſt point réformé.

Pierrier, Canon, qui au-lieu de ſe charger

ger par la bouche, se charge par la culasse, qui est ouverte pour recevoir les pierres, cailloux, &c.

Pieux. Voyez *Palissades.*

Pillage, c'est la dépouille des Ennemis, qui consiste en armes, argent, hardes, &c. le reste, qui est le gros de la prise, s'appelle Butin.

Piocbe, Outil qui sert à remuer la terre.

Pionniers, Soldats occupés au travail des Tranchées, des Sièges, &c.

Pique, cette arme est pour un Fantassin.

Piquet, Détachement de 50 hommes.

Pistolet. Des Arquebuses sont venus les Pistolets à rouet, qui étoient des Arquebuses en petit.

Place de guerre est une Forteresse fortifiée régulierement ou irrégulierement.

Place d'armes d'une Attaque ou d'une Tranchée est un Poste bordé d'un Parapet ou d'un Epaulement, pour loger des Troupes destinées à soutenir la Tranchée.

Place d'armes d'une Ville de guerre est un grand espace vuide, où on assemble les Soldats pour recevoir les ordres, ou pour leur faire faire l'Exercice.

Place d'armes d'un Camp est un grand terrein pour ranger les Troupes en bataille.

Plastron, demi-cuirasses, dont la Gendarmerie & la Cavalerie doivent être cuirassées & plastronnées.

Plate-bande, partie d'une pièce de canon. Il y a ordinairement trois Plates-bandes sur une pièce régulière. Il y aussi des Plates-bandes d'affûts.

Plate-forme, lieu préparé avec des madriers ou planches de bois, pour placer le Canon qu'on veut mettre en batterie.

Plier eſt lâcher pied, & quitter ſon poſte.

Plumet, ornement de guerre que les Officiers, les Gardes du Corps, &c. portent à leur chapeau.

Pluteus, eſpèce de Mantelet.

Pointer ſe dit d'une pièce de Canon qu'on met en mire, & qu'on veut faire tirer.

Pointeurs, Officiers qui ſervent dans l'Artillerie.

Poires à Poudre; elles ſervent aux Soldats pour mettre leur Poudre.

Pont de communication eſt un Pont qui communique d'un quartier de l'Armée à l'autre, lorſqu'elle eſt ſéparée par quelque Rivière. Les extrémités en ſont fortifiées, & on y met de bonnes gardes.

Pont flotttant, *Ponton*, ou *Pont fait en redoute* eſt une machine à paſſer un bras d'eau, laquelle eſt compoſée de deux grands Bateaux, qui ſont à quelque diſtance l'un de l'autre, tous deux couverts de planches, auſſi-bien que l'intervalle qui eſt entre eux, avec des appuis & des gardes-foux ſur les côtés. Ces Pontons peuvent tranſporter de la Cavalerie & du Canon. Il y a des Ponts flottans qu'on monte & démonte aiſément, parce qu'il ne s'agit que d'en plier & déplier les planches, d'en ôter & d'y remettre les clefs. Le Chevalier de Folard panche fort pour les Pontons de cuir bouilli, plutôt que pour les autres qui ſont faits de bois de chêne bien cabaté, ou de cuivre ou de fer blanc. Voyez *Pontons*.

Pont-d'or. Faire un Pont-d'or à ſon Ennemi, c'eſt dans ſa déroute ne le pas pourſuivre.

Pontons, Bateaux de cuivre, qui ſe portent ſur des Haquets faits exprès, avec les Ma-

Madriers & les Poutrelles néceſſaires pour la conſtruction des Ponts & le paſſage des Rivières. Les François s'en ſont ſervis les prémiers. On ignore le nom de l'Inventeur.

Porte. La Porte d'une Place de guerre doit être au milieu d'une Courtine, pour être bien défendue des flancs & des faces.

Porte-Enſeigne. On donnoit ce nom dans l'Infanterie Françoiſe à l'Officier qui porte le Drapeau, & qui aujourdhui s'appelle ſimplement *Enſeigne.*

Porte-feu, c'eſt le bois d'une Fuſée à bombes ou à grenades. On donne auſſi ce nom aux petits artifices en fuſées ou en étoupilles, qui communiquent le feu d'un endroit à l'autre.

Poſte eſt toute ſorte de terrein, fortifié ou non, & capable de loger des Soldats.

Poſte avancé eſt un terrein dont on ſe ſaiſit pour s'aſſurer des devants, & couvrir les Poſtes qui ſont derrière.

Poſtiches. Des Grenadiers poſtiches ſont des Soldats tirés des autres Compagnies, qu'on incorpore dans celles des Grenadiers quand le nombre n'en eſt pas aſſez grand pour le ſervice qu'on en exige. Ces Grenadiers poſtiches retournent à leur Compagnie quand ils ont fait ce qu'on a attendu d'eux.

Pot eſt un mot général, qui ſignifie un gros Cartouche propre à contenir pluſieurs artifices.

Pot d'une Fuſée volante, c'eſt la carcaſſe de la Fuſée.

Pot à feu eſt un Pot de terre où l'on met une Grenade, que l'on couvre de poudre fine, & enſuite d'un morceau de parchemin, & par-deſſus on met deux bouts de mêche.

mêche. Ces mêches allumées, on *jette le* pot, qui venant à se casser, prend feu, & brule ce qu'il rencontre. Il y a aussi des Pots à feu, dans les Feux de joie qui jettent l'artifice.

Pots à feu, ce sont des Cartouches de carton dont le diamètre & l'épaisseur sont proportionnés à la grosseur de sept Lardons qu'ils doivent contenir. Il y a aussi des *Pots à aigrette*, & des *Pots à feu d'eau*.

Pot en tête est une arme à l'épreuve du Mousquet. Ce Pot se met quelquefois au fond du chapeau.

Potence. On dit, *des Troupes rangées en potence.* C'est la capacité d'une ligne droite que l'on brise pour menager un terrein resserré.

Poterne, fausses portes placées ordinairement dans l'angle du flanc & de la Courtine.

Poudre. Nous avons parlé ci-dessus de la Poudre à canon.

Poudre fulminante (la) est une composition de Salpêtre, de Sel de Tartre, & de Soufre, pilés & incorporés ensemble. Si on la met dans une cuillière de fer ou d'argent sur un petit feu pendant un quart d'heure, ou une petite demi-heure, elle s'enflamme, & fait une si grande détonation, qu'un gros de cette poudre fulmine, & fait presque autant de bruit qu'un Canon.

Poulverin. C'est de la Poudre écrasée qui sert à amorcer les Pièces.

Poussier est ce qui reste de la Poudre après le grain formé par le tamis. Les Artificiers donnent aussi ce nom à la Poudre pilée & tamisée.

Prêt est le payement de solde que le Roi de

de France fait faire par avance de cinq jours en cinq jours à ses Troupes.

Prévôt. On connoit en France le Prévôt-Général de la Cavalerie; le Prévôt de l'Hotel de Sa Majesté; le Prévôt-Général de l'Ile de France; le Prévôt-Général des Monnoies; les Prevôts appellés autrefois Provinciaux, & qu'on appelle aujourdhui Prévôts des Maréchaussées. Les Régimens, qui ont un Grand Etat-Major, ont encore chacun un Prévôt particulier.

Pulverin, instrument où l'on met la Poudre dont on se sert pour amorcer les armes à feu.

Pyrotécbnie militaire est l'Art qui apprend à faire toutes sortes d'armes à feu & de feux d'Artifice.

Q.

QUarré. Un Bataillon quarré d'hommes est celui qui a le nombre des hommes de la file égal au nombre des hommes du rang. Un Bataillon quarré de terrein est celui qui a le terrein de chacune de ses aîles égal en étendue au terrein de la tête ou à celui de la queue.

Quarts de conversion, terme d'évolution militaire.

Quartier, traitement favorable que l'on fait aux Troupes vaincues.

Quartier signifie non-seulement le campement d'un Corps de Troupes, mais encore le Corps de ces mêmes Troupes. On dit: ce Quartier fut enlevé.

Quartier des Vivres est celui où est logé l'équipage des munitions de bouche.

Quartier d'hiver est quelquefois l'interval-

le

le du tems compris entre deux campagnes, & quelquefois le lieu où on loge les Troupes pendant l'hiver.

Quartier de rafraîchissement est le lieu où des Troupes fatiguées vont se rétablir.

Quartier du Roi, ou *du Général* (le) est dans un Camp celui que le Roi, ou le Général choisit: il est ordinairement au centre.

Quartier Général de la Tranchée est l'endroit où l'Officier-Général commandant dans la Tranchée à sa Logette.

Quartier d'Assemblée est le lieu où les Troupes se rendent pour marcher en Corps.

Quartier-Maître est le Maréchal de Logis d'un Régiment d'Infanterie étrangère.

Queue de la Tranchée est le prémier travail que l'Assiégeant a fait en ouvrant la Tranchée, & qui demeure derrière à mesure qu'on pousse la tête de l'attaque vers la Place.

Queue d'un Bataillon est le rang du serre-file.

R.

R*Afraîchissemens*. Faire prendre des Quartiers de Rafraîchissemens aux Troupes, c'est les envoyer dans des Garnisons pour se refaire des fatigues d'une campagne.

Raier un Fusil, c'est faire, à force de vis, une rainure dans le canon.

Rallier, c'est réformer une Troupe qui, par une charge, a été rompue.

Rampe est une pente extrêmement douce qu'on fait le long des talus des Remparts.

Rang d'un Escadron on d'un Bataillon est la ligne droite que font les Soldats placés l'un

l'un à côté de l'autre. Doubler les Rangs, c'eſt mettre deux Rangs en un.

Rang eſt l'ordre établi pour la marche & pour le commandement des différens Corps de Troupes, & de divers Officiers, qui ſont en concurrence les uns avec les autres.

Ration, portion de pain ou de fourage, qui ſe diſtribue à chaque homme de guerre.

Ravitailler une Place, c'eſt y faire entrer des munitions de bouche & de guerre.

Reconnoître un Poſte, c'eſt lorſqu'une Troupe ou pluſieurs perſonnes s'en approchent.

Recrues (les) ſont des Levées de Soldats, pour fortifier des Troupes qui ſont ſur pied.

Recule du Canon eſt un mouvement en arrière, qui lui eſt imprimé par l'activité & la force du feu.

Redans, ou Ouvrages à ſcie, ſont des lignes ou des faces qui forment des angles rentrans & ſortans, pour ſe flanquer les unes les autres.

Redoute, petit Fort de figure quarrée. On en fait quelquefois à chaque retour de la Tranchée pour couvrir les Travailleurs.

Réduction des Troupes eſt une réforme que l'on fait dans les Troupes après une guerre.

Réduit eſt une ſorte de Citadelle toujours incommode à la Ville où on la bâtit, parce qu'elle occupe plus de terrein en dedans que les autres, & à la Garniſon qu'on y met, laquelle s'y trouve extrêmement reſſerrée.

Réforme eſt le licenciment d'un Corps entier de gens de guerre, ou de quelqu'une de ſes parties.

Réformé. Un Officier réformé eſt, en général, un Officier dont la place & la Charge ont été ſupprimées, deſorte qu'il demeure quelquefois dans le même Corps, en qualité de Capitaine en pied réformé, ou bien il y demeure en qualité de Capitaine ou de Lieutenant en ſecond.

Régiment eſt un Corps de Troupes compoſé, ſi c'eſt Infanterie, d'un ou pluſieurs Bataillons, commandés par un Colonel: ſi c'eſt Cavalerie ou Dragons, d'un ou pluſieurs Eſcadrons, commandés par un Meſtre-de-Camp.

Reitres étoient des Cavaliers venus d'Allemagne.

Relais, ou *Berme.* Voyez *Berme.*

Relever une Sentinelle, c'eſt mettre un autre Soldat de garde en la place de celui qui étoit en faction.

Relever la Tranchée, c'eſt monter la garde à la Tranchée, & prendre le poſte d'un autre Corps de Troupes qui deſcend la garde.

Relien eſt la Poudre pilée & écraſée, qui n'a pu paſſer par le tamis.

Remonte d'un Cavalier eſt le ſecours qu'on lui donne, en lui fourniſſant un Cheval quand il eſt démonté.

Rempart eſt la hauteur des terres qui couvrent le corps d'une Place, ou le terre-plain d'un Ouvrage, & qui porte le Parapet du côté de la campagne.

Rencontre eſt un combat de deux Corps de Troupes ennemies, qui n'ayant pas été prévu, ſe fait ou tumultuairement, ou ſans qu'on

qu'on puiſſe y employer toutes les règles militaires.

Renfort, augmentation d'hommes ou de munitions, pour fortifier une Place ou une Armée.

Renfort eſt une partie de la pièce du canon.

Repréſailles. On donne ce nom à tout ce qui ſe fait contre l'Ennemi pour tirer ſatisfaction de quelque injure ou de quelque violence.

Reſerve. Un Corps de Reſerve eſt un Corps de Troupes deſtiné ou pour ſe jetter dans le Camp, ou pour empêcher l'Ennemi d'approcher ce Camp par les derrières.

Retenue, c'eſt ce qu'on retient au Soldat ſur ſa paie pour ſon entretien, ainſi qu'à la Cavalerie & aux Dragons.

Retirade, ou Coupure, eſt une ſorte de Retranchement.

Retraite eſt le mouvement que fait un Corps qui plie devant un autre.

Retraite. On bat la Retraite dans toutes les Villes de guerre, le ſoir avant que de fermer les portes.

Retraite ſe dit auſſi des emplois dans les Places pour les Officiers d'Infanterie, & des penſions pour ceux de Cavalerie.

Retranchement eſt toute ſorte de travail qui fortifie un poſte contre l'attaque de l'Ennemi.

Revêtement du Rempart eſt un ſimple gazon ou une muraille de pierre ou de brique.

Revue eſt l'Aſſemblée d'un Corps ou de pluſieurs Corps de Troupes, qui ſont ſous les armes, pour voir ſi elles ſont complet-

tes ou en bon état, ou bien pour toucher la montre.

Ribaud. Du tems de Philippe-Auguste on nommoit Ribauds les Soldats de sa Garde à pied.

Ricochet. Battre en Ricochet, c'est charger des pièces d'une quantité de poudre suffisante pour porter leurs volées dans les Ouvrages qu'elles enfilent.

Rideau, couvertures dont se servoient les Anciens pour garantir les Tours & les Ouvrages qu'ils élevoient, des feux des Assiegés & des coups lancés par leurs machines. Ces Rideaux, composés d'un tissu de crin & de peaux crues, étoient suspendus à deux pieds de la charpente.

Robe-courte. On appelle Officiers de Robe-courte les Prévôts des Maréchaux, Vice-Baillis, & autres.

Roi-d'armes étoit autrefois un Officier très considérable qui commandoit aux Hérauts.

Rôle est un état soit des Troupes, soit des munitions de guerre & de bouche, qu'il y a dans un Etat.

Rondache, espèce de Bouclier.

Ronde est un Guet de nuit qui se fait le long du rempart d'une Place de guerre, pour observer si les Sentinelles font leur devoir.

Rondelle, ancienne espèce de Bouclier.

Rouet. Ce n'est guère que dans les Arcénaux que l'on conserve des Arquebuses & des Pistolets à rouet. Ce Rouet étoit une espèce de petite Roue solide d'acier, qu'on appliquoit contre la platine de l'Arquebuse ou du Pistolet.

Rouler. Les Officiers qui roulent entre

eux,

eux, font ceux qui, dans une concurrence pour le commandement, obéiſſent les uns aux autres, ſelon l'ancienneté de leur réception.

Ruſtre, nom d'une ancienne Lance.

S.

S*Abre*, groſſe & peſante Epée que les Cavaliers & les Dragons portent au côté. Celui des Grenadiers eſt un peu recourbé, mais moins peſant.

Sacs-à-poudre font des Sacs remplis de poudre que l'on jette avec la main comme des Grenades. Il y en a auſſi de plus gros, qui s'exécutent avec le Mortier.

Sacs-à-terre ſont des Sacs que l'on remplit de terre, & dont on borde une Tranchée.

Saillant. Un Angle ſaillant, dans les Fortifications, eſt celui dont la pointe eſt tournée vers la campagne.

Salade, nom d'une ancienne armure de tête.

Salle d'armes dans un Magazin eſt le lieu où ſont rangées les armes à feu & autres.

Salve eſt une décharge de la Mouſqueterie & de l'Artillerie.

Sambuque, machine de guerre des Anciens pour eſcalader les murailles d'une Ville du côté de la Mer.

Sape, enfoncement ou deſcente que l'on fait ſous les terres, en les taillant par échelles de haut en bas. Autrefois le mot de Sape ſignifioit un trou, qu'on faiſoit ſous un édifice pour le démolir.

Sauciſſe, longue charge de poudre miſe en rouleau dans de la toile goudronnée,

arrondie & cousue en longueur ; desorte que cette Traînée règne depuis le fourneau ou chambre de la Mine, jusqu'à l'endroit où se tient celui qui y met le feu.

Saucisses, ou *Saucissons*, fagots pour faire des épaulemens.

Sauf-conduit, permission qu'un Général accorde à un Ennemi qui demande à passer sur son terrein.

Sauve-garde, protection qu'on accorde à quelques terres ennemies qu'on veut garantir des insultes des Troupes.

Semestre, congé de plusieurs mois accordé tous les ans à un tiers des Officiers de chaque Régiment.

Senéchal de France. Cette Dignité, qui est la prémière & la plus ancienne, a commencé sur la fin de la seconde Race.

Sentinelle, Soldat posé sur quelque terrein, pour assurer un Corps de Troupes ou quelque poste contre les surprises de l'Ennemi.

Sergens d'Armes étoient sous Philippe-Auguste des gens de distinction employés à la garde de sa personne.

Sergent, Officier d'une Compagnie d'Infanterie, & le prémier des hautes payes.

Sergent de Bataille. Cette Charge étoit considérable dans les Armées de France. Ces Sergens faisoient, entre autres fonctions, celles des Inspecteurs d'aujourdhui.

Serpenteau, espèce de Fusée.

Serre-file est le dernier rang d'un Bataillon, celui qui en forme la queue.

Serre-demi-file est le rang du Bataillon qui termine la moitié de la hauteur du même Bataillon.

Siège

Siège eft le campement d'une Armée autour d'une Place qu'elle veut attaquer.

Signal. L'Antiquité a fait ufage de tous les Signaux qui peuvent être donnés par le moyen des Enfeignes. Ces Signaux excitoient des paffions différentes dans le cœur des Soldats. Les Signaux des Enfeignes ne font plus en ufage, les inftrumens guerriers en fervent.

Sillon, ou envelope, eft une élevation de terre au milieu d'un foffé, pour le fortifier quand il eft trop large.

Soldat fignifie généralement un homme de guerre, mais on le donne particulierement à l'homme de pied.

Soldat d'Ordonnance à l'Armée eft un Soldat de la vieille Garde, qui vient au Camp pour conduire la nouvelle à fon Camp.

Solde eft l'appointement que l'on donne à chaque homme de guerre.

Sortie eft la marche de quelques Troupes affiegées, qui viennent infulter le travail des Affiégeans, & quelquefois un quartier du Camp.

Soubrigadier, Officier de Cavalerie, deftiné à foulager le Brigadier.

Soulieutenant, Officier de quelque Corps de Cavalerie ou d'Infanterie, pour partager dans l'un & dans l'autre les foins de la charge de Lieutenant.

Stratagêmes. Il y a toujours eu des Stratagêmes de guerre.

Streletz, au pluriel *Streltzy*, Milice Ruffienne d'ancienne inftitution, & qui fervoit à pied.

Subalternes. Les Officiers Subalternes font les Lieutenans, les Soulieutenans & les Enfeignes.

Surin-

Surintendant des Fortifications. Il rend compte des projets des Places, de l'avancement des travaux, de la conduite & de la capacité des Ingénieurs.

Surintendant Général des Poudres & Salpêtres de France. C'eſt une Charge dans l'Artillerie.

Surprendre. On ſurprend une Place quand on s'en rend maître par le pétard, l'eſcalade, les embuches, l'indroduction de quelques Troupes par un trou du rempart, par un égout, &c.

T.

TActique vient du Grec Τάχις, qui ſignifie *Ordre.* C'eſt la ſcience des Ordres dans les différentes occaſions de la Guerre. On ne forme ces Ordres que par le moyen des Evolutions. La Tactique eſt proprement l'Ordre & la diſpoſition : l'Evolution eſt le mouvement qui conduit à l'Ordre.

Talus, pente que l'on donne aux élevations de terre ou de muraille.

Tambour. La peau ſur laquelle on frape eſt depuis longtems de peau de Mouton. Ce qu'on appelle maintenant la Caiſſe, parce qu'elle eſt de bois, a été ſouvent de cuivre ou de laiton, comme le corps des Tymbales d'aujourdhui.

Tambour, homme deſtiné à battre la caiſſe.

Tambour-Major a la même autorité ſur les autres Tambours, qu'un Caporal ſur ſon Eſcouade.

Tambourin, nom d'une eſpèce de Tambour.

Targe, ancienne ſorte de Bouclier.

Te, en terme de Mine, ſe dit d'une figure qui a beaucoup de raport à celle du T, & qui ſe forme par la diſpoſition des Fourneaux.

Tenaille, Ouvrage extérieur placé devant la Courtine, entre les deux Baſtions, construit ſur les lignes de défenſe. Il y a la Tenaille ſimple & la double.

Tente. Les Tentes, qui ſont en uſage depuis le commencement du Monde, mettent les Troupes à couvert des injures de l'air.

Terraſſe, c'eſt un maſſif de terre elevé, & revêtu d'une forte muraille.

Terre-plain du Rempart eſt la ſuperficie horizontale du Rempart.

Terreur panique. Il n'y a pas de meilleur moyen pour diſſiper celles qui arrivent dans les Armées, que de les tourner en plaiſanteries, car il arrive rarement que les cauſes n'en ſoient pas ridicules & extravagantes.

Tête du Camp, c'eſt le terrein du Campement, qui fait face vers la campagne.

Tete de la Sape, de la Tranchée, c'eſt la partie la plus proche de l'Ennemi.

Timbale, eſpèce de Tambour, dont le cuir eſt tendu ſur une caiſſe d'airain. Voyez *Timbalier*.

Timbalier (le) eſt dans les marches & dans les revues à la tête de l'Eſcadron, trois ou quatre pas devant le Commandant. Voyez *Timbale*.

Tir ſe dit de la ligne, ſuivant laquelle on tire une pièce d'Artillerie ou Arme à feu.

Tortue, ancienne machine de guerre.

Tours mobiles. Ces Tours, dont on s'eſt ſervi

ſervi juſqu'à l'invention de la poudre, ſervoient à différens uſages.

Tourteau goudronné eſt de la vieille corde détortillée, qu'on trempe dans de la poix, pour s'en ſervir dans les foſſés, quand une Ville eſt aſſiegée.

Traineurs, Soldats qui marchent lentement, & ne ſuivent pas leur Drapeau.

Tranchée, ligne d'approche, ou ligne d'attaque, eſt un travail qui ſe fait par l'Aſſiegeant pour gagner à couvert le foſſé & le corps de la Place.

Traverſes ſont des Parapets de terre, qui traverſent le Chemin-couvert d'eſpace en eſpace.

Tréſoriers (les) font le payement des Troupes, ſuivant la revue des Commiſſaires. Il y a en France pluſieurs Tréſoriers Généraux de l'Ordinaire des Guerres.

Tréſorier, Payeur des Convois, eſt en Hollande un Officier établi pour faire les payemens de la ſolde de tous ceux qui ſervent dans les Convois.

Triqueballe, machine qui ſert à tranſporter des pièces de canon.

Trompette ſignifie également l'inſtrument militaire qui ſert dans la Cavalerie pour l'avertir du ſervice, & l'Homme qui ſonne de l'inſtrument.

Trophée, monument élevé pour quelque victoire.

Troupes (les) ſont une aſſemblée d'Hommes portant les armes pour le ſervice de leur Prince & de la Patrie.

Trouſſe de foin eſt un amas de pluſieurs bottes de foin liées enſemble.

V. *Va-*

V.

V*Ague-Meſtre*, Officier qui a ſoin de faire charger & défiler le bagage d'une Armée.

Vedette, ſentinelle de la Cavalerie.

Verges. Paſſer par les Verges, c'eſt paſſer entre deux rangs de Soldats armés de baguettes vertes, pour en être battu.

Vivandiers, Marchands qui ſuivent l'Armée pour y vendre des vivres & autres néceſſités.

Ulans, nom d'une Milice Tartare, domiciliée en Pologne.

Uniforme. De tout tems il y a eu une eſpèce d'Uniforme dans les Troupes.

Volantaires ſont des perſonnes de qualité qui, ſans avoir un emploi fixe dans les Troupes commandées, ſe jettent dans les occaſions périlleuſes où la gloire les invite.

Volte-face. Faire faire volte-face à une Troupe devant l'Ennemi, c'eſt la faire préſenter devant.

Utenciles ſont les fournitures dues à chaque Soldat par l'Hôte qui le loge. Elles conſiſtent au lit garni de linceuls, au pot, au verre, à l'ecuelle, à une place au feu, & à la chandelle de l'Hôte. Quelquefois l'Utencile eſt fournie en argent, & payée par les habitans.

Y.

Y*Eoman*, eſpèce particulière de Gardes du Roi d'Angleterre, qui ſont au nombre de cent, & dont l'habillement reſſemble aſ-

ſez

ſez à celui des cent Suiſſes en France. Ils doivent avoir ſix pieds de haut.

Z.

Z*Agaie*, arme en forme de grand Dard, dont ſe ſervent les Mores.

Zig-zagues, Tranchées conduites par des détours & des coudes, afin que les Aſſiegés ne puiſſent les découvrir, ni les enfiler.







